

**PERENCANAAN INTERIOR
STUDIO FILM ANIMASI DI SURAKARTA**

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain

Oleh

MUHAMMAD ERICK WARDHANA
NIM. 07150105

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2014

PERSETUJUAN

Kekayaan Berjudul
**PERENCANAAN INTERIOR
STUDIO FILM ANIMASI DI SURAKARTA**

Disusun oleh

**MUHAMMAD ERICK WARDHANA
NIM 07150105**

Telah disetujui pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan
Surakarta, 23 Mei 2014

Menyetujui
Pembimbing

Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.A.
NIP. 197207082003121001

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain Interior

Agung Purnomo, S.Sn, M.Sn.
NIP. 197008291999031001

INVENTARIS

TGL: 2 - 10 - 2014

NO: 36/151/Desk.8R.D1/14

PENGESAHAN

Kekarya berjudul:
**PERENCANAAN INTERIOR
STUDIO FILM DI SURAKARTA**

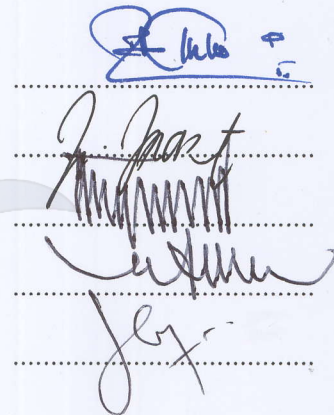
Disusun oleh

MUHAMMAD ERICK WARDHANA
NIM. 07150105

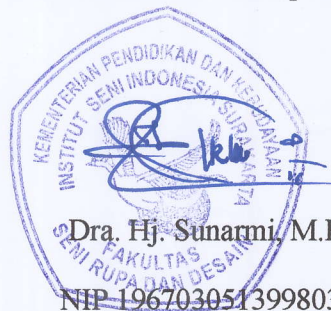
Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Pertanggungjawaban Kekarya Institut Seni Indonesia Surakarta
Pada tanggal, 4 Juni 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan penguji

Ketua Penguji	: Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum.
Sekretaris	: Ir. Tri Prasetyo Utomom M.Sn.
Penguji Bidang I	: Ahmad Fajar A, S.Sn, M.Sn.
Penguji Bidang II	: Cahyono Budi Santosa, S.Sn.
Pembimbing	: Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.A.



Surakarta, 4 Juni 2014
Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni rupa dan desain



Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum.
NIP. 1967030513998032001

MOTTO

*Jangan patah semangat walau apapun yang terjadi,
jika kita menyerah habislah sudah
(Top Ittipat)*



PERSEMBAHAN

Dipersembahkan untuk yang tercinta
Kedua orang tua, Bapak Syahdar Thamin-Ibu Syahriana
Kakak dan adikku, Suci Nur Cahya S.Sn. dan Camelia Wardhani
Terkasih, Sinta Darmastri

Terima kasih telah memberikan motivasi semangat berkarya dalam makna pantang
menyerah



KATA PENGANTAR

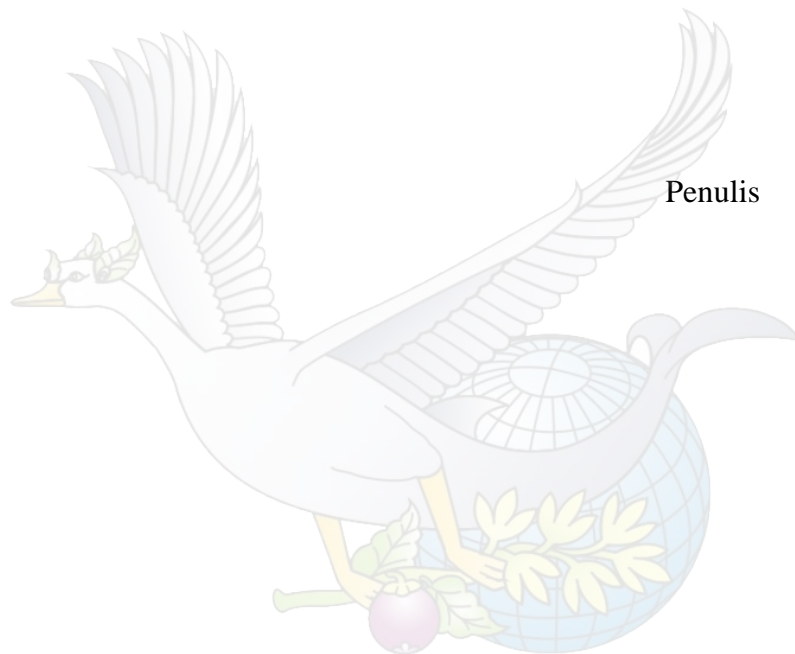
Puji syukur penulis panjatkan pada ALLAH SWT atas limpahan rahmat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Perencanaan Interior Studio Film Animasi di Surakarta".

Penulis menyadari bahwa selesainya kuliah Tugas Akhir (TA) tidak lepas dari bimbingan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menghaturkan terima kasih kepada :

1. Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.A selaku Pembimbing Tugas Akhir
2. Indarto, S.Sn selaku Pembimbing Akademik.
3. Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa & Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Agung Purnomo, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Tercinta Ayah, Ibu, kakak dan adik yang selalu memberikan dukungan do'a, moril dan materinya.
6. Seluruh Dosen Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya Dosen Prodi Desain Interior yang memberikan ilmunya tanpa pamrih, sabar dan tulus.
7. Terkasih Sinta yang selalu memberikan semangat dan do'a.
8. Seluruh sahabat berbagai angkatan Prodi Desain Interior, para sahabat dari "the so-lo" dan sahabat *Announcer* Mentari Fm yang selalu memberikan semangat pantang menyerah.

Penulis yakin dalam laporan ini masih banyak terdapat kekurangan. Kesemuanya semata karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan penulis miliki. Oleh karena itu dengan kerendahan diri penulis menerima saran dan kritik untuk membangun yang kemudian akan penulis gunakan sebagai referensi pembelajaran.

Surakarta, 4 Juni 2014



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Perencanaan	1
B. Permasalahan Desain dan Ruang Lingkup Garap	4
C. Tujuan dan Manfaat Perencanaan	6
D. Sasaran Desain	7
E. Originalitas Karya	8
F. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN	
A. Pendekatan Pemecahan Desain	11
B. Ide Perencanaan.....	17
1. Unsur Pembentuk Ruang.....	18

2. Unsur Pengisi Ruang.....	20
a. Tata Letak Perabot.....	21
3. Tinjauan Mengenai Studio Film.....	21
a. PH <i>Agency</i>	22
b. PH Produksi.....	22

BAB III PROSES DESAIN

A. Tahapan Proses Desain.....	27
B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih.....	30
1. Pengertian Judul	30
2. Struktur Organisasi.....	35
3. <i>Site Plan</i>	36
4. Aktivitas Dalam Ruang dan Kebutuhan Ruang	37
a. Aktivitas Pengunjung Hiburan	39
b. Aktivitas Pengunjung (Pemilik Modal).....	40
c. Aktivitas Pengelola	40
5. Organisasi Ruang	41
6. Hubungan Antar Ruang.....	42
7. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> Ruang.....	43
8. Sirkulasi.....	47
9. Transformasi Desain	49
10. <i>Lay Out</i>	52
11. Pembentuk Ruang	55
a. Lantai.....	55

b. Dinding.....	64
c. <i>Ceiling</i>	77
12. Unsur Pengisi Ruang	86
13. Pengkondisian Ruang	94
a. Pencahayaan	94
b. Penghawaan.....	100
14. Sistem Keamanan.....	102

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

A. Pengertian Judul	104
B. Struktur Organisasi.....	105
C. <i>Site Plan</i>	106
D. Aktivitas Pengunjung	106
E. Kebutuhan Ruang	108
F. Hubungan Antar Ruang.....	108
G. <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> ruang	109
H. Sirkulasi.....	111
I. <i>Lay Out</i>	113
J. Pembentuk Ruang	114
K. Pengisi Ruang.....	119
L. Pengkondisian Ruang	122
M. Sistem Keamanan.....	126

BAB V KESIMPULAN

A. KESIMPULAN	128
---------------------	-----

B. SARAN	128
KEPUSTAKAAN	129
DAFTAR NARASUMBER	131
WEBTOGRAFI.....	131
LAMPIRAN	132



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Contoh Desain Ekletik.....	16
2. Gambar 2. Wayang Punakawan Gaya Surakarta.....	18
3. Gambar 3. Ragam Hias Wayang Punakawan Gaya Surakarta.....	19
4. Gambar 4. Alternatif Transformasi Desain Pola Lantai.....	19
5. Gambar 5. Ragam Hias Wayang Punakawan Gaya Surakarta.....	20
6. Gambar 6. Alternatif Transformasi Desain Pola <i>Ceiling</i>	20
7. Gambar 7. Peta Lokasi Studio Film Animasi di Surakarta	37
8. Gambar 8. Organisasi Ruang Radial	43
9. Gambar 9. Alternatif 1 <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	46
10. Gambar 10. Alternatif 2 (Terpilih) <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	46
11. Gambar 11. Wayang Punakawan Gaya Surakarta.....	48
12. Gambar 12. Alur Sirkulasi Studio Film Animasi di Surakarta.....	49
13. Gambar 13. Wayang Punakawan Gaya Surakarta.....	50
14. Gambar 14. Ragam Hias dan Finishing pada Wayang Punakawan	51
15. Gambar 15. Tranformasi Desain Pada Dinding	51
16. Gambar 16. Tranformasi Desain Pada Lantai	52
17. Gambar 17. Tranformasi Desain Pada <i>Ceiling</i>	52
18. Gambar 18. Tranformasi Desain Pada <i>Furniture</i>	52
19. Gambar 19. Tranformasi Desain Pada Kolom	51
20. Gambar 20. Alternatif 1 (terpilih) Rencana <i>Layout</i>	54
21. Gambar 21. Alternatif 2 Rencana <i>Layout</i>	54
22. Gambar 22. Alternatif 1 Pola Lantai	58
23. Gambar 23. Alternatif 2 (terpilih) Pola Lantai.....	59
24. Gambar 24. Alternatif 1 Pola <i>Ceiling</i>	79
25. Gambar 25. Alternatif 2 Pola (Terpilih) <i>Ceiling</i>	80
26. Gambar 26. Peta Lokasi Studio Film Animasi di Surakarta	107
27. Gambar 27. Alternatif terpilih <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i> Studio Film Animasi di Surakarta.	111
28. Gambar 28. Alur Sirkulasi Studio Film Animasi di Surakarta.....	112
29. Gambar 29. Alternatif Terpilih <i>layout</i>	114

DAFTAR TABEL

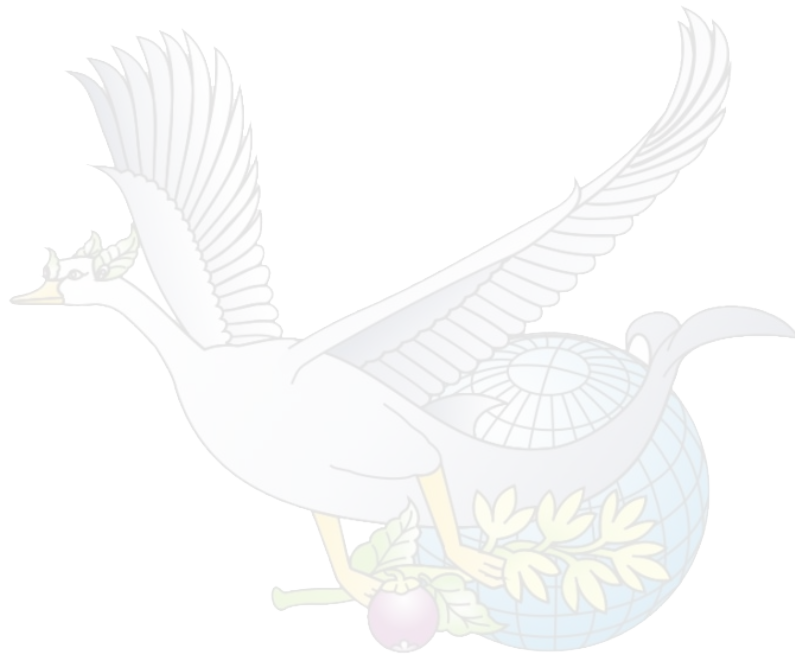
1. Tabel 1. Kegiatan dalam Studio Film Animasi di Surakarta.....	38
2. Tabel 2. Rincian aktivitas dan kebutuhan ruang	39
3. Tabel 3. Hubungan Antar Ruang.....	44
4. Tabel 4. Indikator penilaian sirkulasi ruang.....	47
5. Tabel 5. Indikator Penilaian <i>Lay Out</i>	55
6. Tabel 6. Rencana Lantai pada <i>Lobby</i>	60
7. Tabel 7. Indikator Penilaian Pola Lantai	60
8. Tabel 8. Rencana Lantai pada <i>Café</i>	61
9. Tabel 9. Indikator Penilaian Pola Lantai	62
10. Tabel 10. Rencana Lantai pada <i>Lobby Mini Sinema</i>	63
11. Tabel 11. Indikator Penilaian Pola Lantai	63
12. Tabel 12. Rencana Lantai pada Studio Mini Sinema	64
13. Tabel 13. Rencana Lantai Ruang <i>Merchandise</i>	64
14. Tabel 11. Indikator Penilaian Pola Lantai	65
15. Tabel 15. Dinding <i>Lobby</i>	67
16. Tabel 16. Indikator Penilaian Pola Dinding	67
17. Tabel 17. Dinding <i>Café</i>	69
18. Tabel 18. Indikator Penilaian Pola Dinding	69
19. Tabel 19. Dinding <i>Lobby Mini Sinema</i>	71
20. Tabel 20. Indikator Penilaian Pola Dinding	71
21. Tabel 21. Dinding Mini Sinema	74
22. Tabel 22. Indikator Penilaian Pola Dinding	76
23. Tabel 23. Dinding <i>Merchandise</i>	77
24. Tabel 24. Indikator Penilaian Pola Dinding	77
25. Tabel 25. Rencana <i>Ceiling</i> pada <i>Lobby</i>	80
26. Tabel 26. Indikator Penilaian Pola <i>Ceiling</i>	81
27. Tabel 27. Rencana <i>Ceiling</i> pada <i>Lobby Café</i>	82
28. Tabel 28. Indikator Penilaian Pola <i>Ceiling</i>	82
29. Tabel 29. Rencana <i>Ceiling</i> pada <i>Lobby Mini Sinema</i>	84
30. Tabel 30. Indikator Penilaian Pola <i>Ceiling</i>	84
31. Tabel 31. Rencana <i>Ceiling</i> pada Mini Sinema	85
32. Tabel 32. Indikator Penilaian Pola <i>Ceiling</i>	85
33. Tabel 33. Rencana <i>Ceiling</i> pada <i>Merchandise</i>	86
34. Tabel 34. Indikator Penilaian Pola <i>Ceiling</i>	86
35. Tabel 35. Alternatif <i>Furniture Hall/Lobby</i>	88
36. Tabel 36. Indikator Penilaian <i>Furniture</i>	88
37. Tabel 37. Alternatif <i>Furniture Cafe</i>	89
38. Tabel 38. Indikator Penilaian <i>Furniture</i>	90

39. Tabel 39. Alternatif <i>Furniture Lobby</i> Mini Sinema.....	91
40. Tabel 40. Indikator Penilaian <i>Furniture</i>	91
41. Tabel 41. Alternatif <i>Furniture</i> Mini Sinema.....	92
42. Tabel 42. Indikator Penilaian <i>Furniture</i>	93
43. Tabel 43. Alternatif <i>Furniture Merchandise</i>	93
44. Tabel 44. Indikator Penilaian <i>Furniture</i>	94
45. Tabel 45. Alternatif Lampu pada <i>Lobby</i>	99
46. Tabel 46. Alternatif Lampu pada <i>Café</i>	99
47. Tabel 47. Alternatif Lampu pada <i>Lobby</i> Mini Sinema.....	100
48. Tabel 48. Alternatif Lampu pada Mini Sinema.....	100
49. Tabel 49. Alternatif Lampu pada <i>Merchandise</i>	101
50. Tabel 50. Kegiatan dalam Studio Film di Surakarta	107
51. Tabel 51. Hubungan Antar Ruang.....	110
52. Tabel 52. Kelebihan dan Kekurangan <i>Grouping</i> dan <i>Zoning</i>	112
53. Tabel 53. Kelebihan dan Kekurangan Alur Sirkulasi.....	113
54. Tabel 54. Kelebihan dan Kekurangan <i>Lay Out</i>	114
55. Tabel 55. Perspektif Ruang <i>Lobby</i>	115
56. Tabel 56. Persepektif Ruang <i>Cafe</i>	116
57. Tabel 57. Persepektif Ruang <i>Lobby</i> Mini Sinema.....	117
58. Tabel 58. Persepektif Ruang Mini Sinema.....	118
59. Tabel 59. Persepektif Ruang <i>Merchandise</i>	119
60. Tabel 60. Pengisi Ruang <i>Lobby</i>	120
61. Tabel 61. Pengisi Ruang <i>Café</i>	121
62. Tabel 62. Pengisi Ruang <i>Lobby</i> Mini Sinema.....	122
63. Tabel 63. Pengisi Ruang Mini Sinema.....	122
64. Tabel 64. Pengisi Ruang <i>Merchandise</i>	123
65. Tabel 65. Pengisi Pengkondisian Ruang <i>Lobby</i>	124
66. Tabel 66. Pengisi Pengkondisian Ruang <i>Cafe</i>	125
67. Tabel 67. Pengisi Pengkondisian Ruang <i>Lobby</i> Mini Sinema	125
68. Tabel 68. Pengisi Pengkondisian Ruang Mini Sinema	126
69. Tabel 69. Pengisi Pengkondisian Ruang <i>Merchandise</i>	127

DAFTAR SKEMA

1. Skema 1. Proses desain diadopsi dari Pamudji Suptandar	27
2. Skema 2. Diagram Struktur Organisasi.....	36
3. Skema 3. Aktivitas Pengunjung hiburan	40
4. Skema 4. Aktivitas Pengunjung (pemilik modal)	41
5. Skema 5. Aktivitas Pengelola.....	41

6. Skema 6. Diagram Struktur Organisasi.....	106
7. Skema 7. Aktifitas Pengunjung hiburan.....	108
8. Skema 8. Aktifitas Pengunjung (pemilik modal).....	108
9. Skema 9. Aktivitas Pengelola.....	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perencanaan

Industri perfilman mengalami perkembangan yang cukup pesat, dimulai ketika muncul film hitam putih tanpa dialog hingga proses film animasi 2D (dua dimensi) muncul. Berdasarkan pada materi dasar obyek animasi, teknik animasi film secara umum dibagi menjadi animasi 2D dan 3D. Film animasi 3D secara keseluruhan menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan animasi 2D hanya saja obyek animasi yang dihasilkan berwujud 3D.¹ Perkembangan tersebut seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia perfilman yang memacu *creator* film menuangkan ide kreatif mereka dalam sebuah cerita film.

Indonesia memiliki sejarah animasi tertua di dunia yaitu wayang. Pengaruh wayang terhadap perkembangan animasi dunia oleh penulis buku "*Film, An Illustrated History overview*", Andera Grabemeyer bahwa cikal bakal film khususnya film animasi salah satunya adalah wayang (kulit).² Keterkaitan dunia wayang dengan animasi 3D tercermin dari film animasi 3D yang berdasarkan pada bentuk dan bahan yang digunakan, yaitu film animasi bayangan (*silhouette animation*). Film animasi bayangan mirip dengan wayang kulit atau wayang

¹ Wulan Murtiningtyas "Desain Interior Animasi Fan's Club di Surakarta dengan Pendekatan Transformasi". Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2012.

² Gatot Prakoso. *Film Animasi Indonesia pada Era Reformasi*. Yogyakarta UGM, 2004,24.

purwa. Obyek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang dari pencahayaan yang berada di belakang layar.

Indonesia merupakan salah satu negara yang telah menciptakan berbagai judul film animasi di antaranya adalah film animasi 2D yang hadir pertama kali pada tahun 1955 berjudul "Si Doel Memilih" karya Dkut Hendronoto. Film animasi 2D selanjutnya yang mampu diproduksi Indonesia pada tahun 1980-an yang berjudul "si Huma". Sesuai perkembangan film animasi dari 2D menjadi 3D, Indonesia mampu menciptakan film animasi 3D yang berjudul "*Homeland*" dari studio Kasatmata. Film animasi 3D Indonesia yang mampu *go international* berjudul "Meraih Mimpi" merupakan film animasi 3D musikal pertama yang dirilis di Indonesia oleh Kalyana Shira Film dengan Nia Dinata sebagai penulis naskahnya.³ Kemampuan film animasi 3D Indonesia menembus pangsa pasar *international* membuktikan bahwa film animasi 3D yang dihasilkan dapat bersaing dengan studio-studio film animasi *international*.

Perkembangan film animasi tidak hanya berada pada kota-kota besar di seluruh Indonesia namun telah merambah pada kota-kota disekitarnya, diantaranya adalah Surakarta. Surakarta memiliki keterbatasan potensi sumber daya alam dan wilayah, namun memiliki keunggulan peninggalan budaya yang potensial lainnya yang dapat dikembangkan dan berdaya saing tinggi di bidang jasa, perdagangan, pendidikan, budaya dan budaya bagi daerah *hinterland* (daerah penyangga) dan sekitarnya.⁴ Tingginya minat masyarakat Surakarta akan film animasi di apresiasi dengan banyaknya sekolah-sekolah hingga perguruan

³ <http://www.slideshare.net/hizaro/handout-hizaro>, dikutip 15 agustus 2012.

⁴ Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 10 Tahun 2001.

tinggi yang menghadirkan dan mengajarkan jurusan animasi 3D. Surakarta memiliki potensi dalam tenaga kerja di bidang film animasi 3D karena animator yang ada masih relatif muda, hanya saja tidak banyak *project* animasi yang muncul di Surakarta disebabkan pemilik modal masih berorientasi pembuatan film animasi 3D hanya pada kota-kota besar.⁵ Potensi lain yang dapat dioptimalkan adalah kebudayaan lokal Surakarta yang memiliki sejarah terdekat dengan animasi yaitu wayang khususnya wayang purwa. Wayang purwa yang digunakan adalah wayang punakawan yang merupakan asli Indonesia dengan gaya Surakarta. Potensi yang ada kurang dimaksimalkan dengan jaranganya studio animasi dalam membuat maupun memberikan hiburan kepada masyarakat umum tentang karya animasi 3D. Studio merupakan tempat membuat, memasarkan dan menjual produk-produk animasi diantaranya; film animasi, *merchandise* maupun hiburan bagi masyarakat umum. Perkembangan animasi 3D di Surakarta masih memerlukan fasilitas yang dapat menunjang animator untuk berkarya sekaligus dapat menyerap tenaga kerja karena animasi adalah informasi kreatif yang sangat membutuhkan tenaga kerja dan tentunya hal ini bukan masalah buat Indonesia khususnya di Surakarta.⁶

Kebutuhan akan studio ini yang menjadi dasar dalam perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta. Berlimpahnya potensi berupa; minat masyarakat, kebudayaan lokal berupa wayang purwa dan teknologi modern dapat diolah menjadi ide perencanaan interior yang dapat menarik minat masyarakat umum untuk berkunjung. Perencanaan studio film animasi di Surakarta difokuskan pada

⁵ Wawancara , Fajar Gigih Yanuar Iskandar, 25 Tahun, Game Project Fire Bang, 11 Desember 2012.

⁶ Wawancara, A. Doni Purwosulistyo, 42 Tahun, Ketua Animasolo 10 Oktober 2012.

ruang penjualan dan hiburan disebabkan penghasilan terbesar dari animasi didapat dari penjualan dan hiburan. Perpaduan gaya modern dan lokal menciptakan gaya eklektik sehingga pengunjung tetap dapat menikmati budaya lokal dengan balutan gaya modern.

B. Permasalahan Desain dan Ruang Lingkup Garap

1. Permasalahan Desain

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka permasalahan desain yang akan dijadikan acuan dalam ruang lingkup perencanaan Studio Film di Surakarta adalah.

- a. Bagaimana merancang interior Studio Film Animasi di Surakarta sebagai tempat hiburan bagi masyarakat Surakarta?
- b. Bagaimana merancang interior Studio Film Animasi di Surakarta dengan menggunakan gaya eklektik dengan tema wayang punakawan gaya Surakarta yang harmonis, sehingga tercipta studio animasi yang mencitrakan kebudayaan Kota Surakarta?

2. Ruang Lingkup Garap

Studio film animasi memiliki kebutuhan ruang yang beragam diantaranya adalah terdiri dari :

- a. Ruang Produksi, terdiri dari :
 - 1) Ruang Pra-produksi

- 2) Ruang Produksi
- 3) Ruang Paska Produksi⁷
- b. Ruang Staff
- c. Ruang Hiburan, terdiri dari :
 - 1) Ruang mini sinema
 - 2) Ruang cafe
 - 3) Ruang *merchandise*

Pada perencanaan studio film animasi di Surakarta obyek garap lebih fokuskan pada ruang hiburan dan lobby:

- a. *Lobby/hall*, sebagai ruang informasi yang dapat memberikan kenyamanan sirkulasi dan sekaligus sebagai *icon* karakter desain yang digunakan untuk ruangan.
- b. Cafe, restoran kecil yang mengutamakan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi, teh dan lain-lain. Pilihan makanannya terbatas dan tidak minuman beralkohol.⁸ Restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, cafe biasanya untuk rileks.⁹
- c. Ruang mini sinema, sebagai ruang untuk mempertunjukan hasil karya animasi 3D.
- d. Ruang *merchandise*, sebagai ruang yang memberikan fasilitas berupa penjualan pernak-pernik dari film animasi yang dibuat.

⁷ Wawancara, Hilman Ilyasa, 36 Tahun CG Supervisor MNC animation, 24 oktober 2012.

⁸ Warsum WA, *Restoran dan Permasalahannya*, Penerbit ANDI , Yogyakarta, 2005. Hal :

9.

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia hal : 432.

C. Tujuan dan Manfaat

Menciptakan interior sesuai dengan tuntutan jaman tanpa mengesampingkan kebutuhan pengguna yang mengarah pada kreatifitas yang berkualitas, sehingga terwujud tema dan desain inovatif yang menampilkan ciri dan karakteristik yang disesuaikan dengan fungsinya tersebut, maka tujuan dan manfaat dari perencanaan ini adalah sebagai berikut;

1. Tujuan

- a) Merancang interior studio film animasi sebagai salah satu tempat hiburan bagi masyarakat Surakarta.
- b) Merancang interior studio film animasi di Surakarta dengan menggunakan gaya eklektik dengan tema wayang punakawan gaya Surakarta yang harmonis, sehingga tercipta studio animasi yang mencitrakan kebudayaan Kota Surakarta.

2. Manfaat

- a) Bagi masyarakat, terciptanya sebuah desain yang dapat digunakan oleh seluruh masyarakat dengan menonjolkan aspek kebudayaan lokal pada daerah tersebut.
- b) Bagi ilmu pengetahuan, desain yang tercipta memberikan kekuatan pada kebudayaan lokal yang ada bahwa kebudayaan tersebut tidak hilang tergerus zaman namun menjadi simbol kebudayaan yang tetap kekal dan menjadi ciri daerah tersebut.

- c) Bagi Institut Seni Indonesia Surakarta, desain tersebut dapat menjadi tambahan referensi yang ada bagi institusi.
- d) Bagi mahasiswa, dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam perencanaan desain interior.

D. Sasaran desain

Sasaran desain pada desain interior studio film animasi adalah seluruh pengguna studio film animasi dan juga seluruh masyarakat yang ingin mengenal dunia animasi lebih dekat. Kebutuhan akan animasi selalu mengalami perkembangan. Seiring berjalannya waktu tidak hanya sebatas kebutuhan komersial namun sudah merambah pada kebutuhan pelayanan kepada masyarakat. Sebagai contoh dapat dilihat pada iklan televisi dimana pemerintah sudah mulai menggunakan produk animasi dalam negeri yang digunakan sebagai iklan layanan masyarakat.

Perkembangan perindustrian animasi di Indonesia memang tertinggal jauh dari beberapa negara, namun perkembangan tersebut dapat dikejar bahkan dapat melampaui negara-negara tetangga yang telah terlebih dahulu menggunakan produk-produk animasi dengan cara, yaitu kembali pada kekayaan kebudayaan setiap daerah yang berbeda. Industri kreatif dibidang animasi dapat membangun citra animasi Indonesia secara *original*.

E. Originalitas Karya

Berdasarkan pengamatan perencanaan dan perancangan interior dibidang studio film animasi pernah dikerjakan, diantaranya ”perencanaan dan perancangan interior pusat animasi Yogyakarta” oleh Ifa Rosalina Zakia, Jurusan Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2006 yang membahas secara mendalam tentang ruang publik utama, yaitu ruang *hall* dan ruang pameran dirancang sesuai dengan ruang multi fungsi. Ruang *hall* dan ruang pameran dilengkapi dengan fasilitas pendukung sehingga ruang bersifat fleksibel dan dapat menampung berbagai aktifitas yang secara umum terkait dengan animasi dan produk-produknya. Ide kreatif yang diterapkan berdasarkan tema yang diambil yaitu cahaya sebagai *icon* kasatmata. Penerapannya adalah pada pemilihan warna-warna *furniture* sebagai aplikasi dari warna-warna spektrum warna hasil cahaya. *Finishing* warna yang melekat pada dinding tersebut dan gerak serta sifat cahaya sebagai ide dasar perancangan *furniture*.

”Desain Interior Animasi Fan’s Club di Surakarta dengan pendekatan Transformasi” oleh Wulan Murtiningtyas, jurusan Desain Interior Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2012. Membahas tentang penyelesaian masalah interior dalam gedung dengan pendekatan transformasi merupakan hasil proses yang diperuntukan bagi kegiatan pengumpulan penggemar animasi dengan pendekatan transformasi film animasi ke interior di kota Surakarta. Proses transformasi yang digunakan mengangkat tema film animasi di antaranya adalah film ”*snow white and the seven dwarfs, up,*

ponyo, cars, shrek, tom and jerry” dengan obyek garap *lobby entrance, galery, animasi, ruang sinema dan hall*.¹⁰

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta lokasi yang dipilih berada di Kota Surakarta. Obyek garap perencanaan difokuskan pada *hall, cafe, mini sinema, merchandise* dengan tema yang mengangkat kearifan lokal yaitu wayang dan gaya eklektik. Tema yang diusung menggunakan wayang purwa dengan tokoh punakawan gaya Surakarta sebagai salah satu sumber ide perencanaan. Punakawan dipilih sebagai tema karena keberadaan wayang punakawan hanya ada di Indonesia sehingga tema tersebut diharapkan keberadaan wayang punakawan dapat selalu dikenal baik dalam negeri maupun luar negeri yang berkunjung ke Studio Film Animasi di Surakarta.

Perencanaan Studio Film animasi di Surakarta diperuntukan sebagai tempat produksi pembuatan film animasi 3D dan memberikan fasilitas hiburan bagi masyarakat luas. Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta lebih difokuskan pada fasilitas hiburan dan penjualan bagi masyarakat umum dengan tema wayang punakawan dan gaya eklektik. Perencanaan desain interior studio film animasi di Surakarta dapat dikatakan masih *original*.

¹⁰ Wulan Murtiningtyas “Desain Interior Animasi Fan’s Club di Surakarta dengan Pendekatan Transformasi”. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2012.

F. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Memuat tentang latar belakang masalah desain, ruang lingkup garap, tujuan dan manfaat perencanaan, sasaran perencanaan, originalitas karya atau keaslian karya dan sistematika penulisan.

BAB II. KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

Memuat pendekatan pemecahan desain dan ide perencanaan.

BAB III. PROSES DESAIN/METODE DESAIN

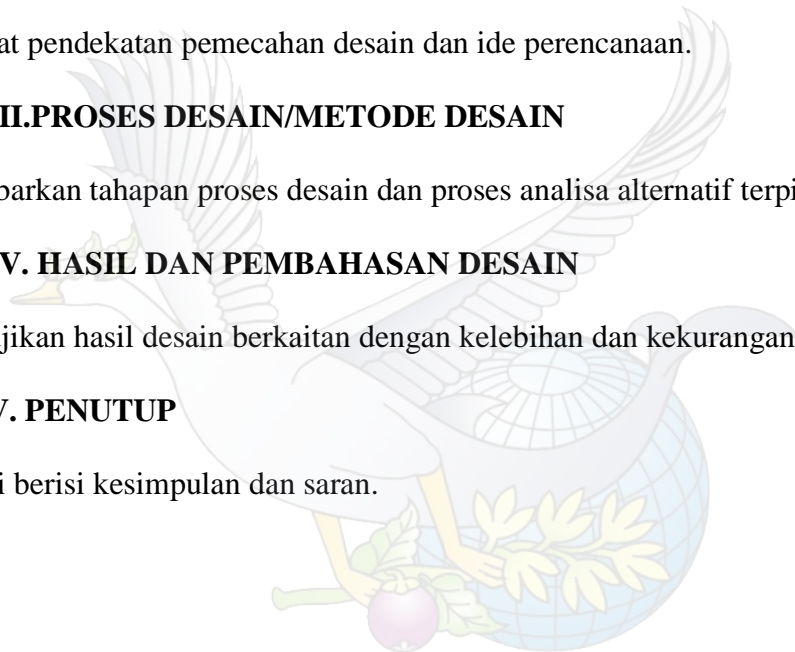
Menjabarkan tahapan proses desain dan proses analisa alternatif terpilih.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Menyajikan hasil desain berkaitan dengan kelebihan dan kekurangannya.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Perencanaan Interior Studio Film Animasi di Surakarta merupakan yang mengedepankan aspek fungsi sekaligus aspek budaya lokal dalam mewadahi kebutuhan penggunaannya yaitu manusia. Perencanaan tersebut dimaksudkan agar dapat terpenuhinya kebutuhan pemakai dalam interior studio film animasi. Bentuk perencanaan interior yang mampu memberikan perlindungan, kenyamanan, keamanan, menimbulkan rasa betah dalam suasana yang terjalin dengan lingkungan sekitarnya¹. Dalam memecahkan sebuah permasalahan desain (obyek visual), aspek fungsional selalu menempati urutan pertama, terutama hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis, bahan dan kekuatan². Perencanaan dan perancangan bangunan yang baik setidaknya meliputi tiga aspek besar, yaitu fungsi, teknik dan estetika. Rumusan Vitruvius ini akan menjadi lebih lengkap dengan penambahan dua aspek berikutnya, yaitu kenyamanan dan keamanan.³

Pendekatan desain lebih dititik beratkan pada fungsi praktis, fungsi teknis dan fungsi estetis. Pada fungsi praktis dimaksudkan adalah desain yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan pemakai sebagaimana fungsinya, sedangkan pada fungsi teknis dimaksudkan bahwa sebuah desain dapat dibuat atau diwujudkan

¹ J. Pamudji Subtandar, “*Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*”, (Jakarta: Djambatan, 1999), 11

² Agus Sachari, “*Budaya Visual Indonesia*”, (Jakarta: Erlangga, 2007), 18

³ Endy Marlina, “*Panduan Perancangan Bangunan Komersial*”, (Yogyakarta: Andi, 2008),

dalam bentuk nyata. Fungsi estetis pada studio film animasi di surakarta menggunakan tema wayang dengan mengambil tokoh wayang yaitu Punakawan gaya Surakarta. Tema Wayang dipilih karena wayang merupakan salah satu cikal bakal terbentuknya film animasi dan wayang merupakan salah satu kebudayaan di Surakarta. Punakawan dipilih sebagai ide perencanaan karena wayang Punakawan termasuk dalam wayang dagelan atau wayang-wayang humoris⁴. Bentuk wayang pada wayang dengan tokoh dagelan atau lawak jika ditinjau dari aspek seni rupanya memiliki gaya ekspresif, dekoratif, tradisional dan humoritis⁵.

Ilmu ergonomi digunakan sebagai pemecahan desain pada studio film animasi di Surakarta. Ergonomi adalah komponen kegiatan dalam ruang lingkup Hiperkes yang antara lain meliputi penyerasian pekerjaan terhadap tenaga kerja secara timbal-balik untuk efisiensi dan kenyamanan kerja.⁶ Sedangkan sasaran ergonomi adalah agar tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktif) tetapi dalam suasana yang aman dan nyaman⁷. Oleh karena dengan memperhatikan faktor-faktor ergonomi dan antropometri para pemakai ruang akan mendapatkan produktivitas dan *efficiency* kerja yang berarti suatu penghematan dalam penggunaan ruang (*space*).⁸

Menggunakan ilmu ergonomi, diharapkan nantinya untuk perancangan interior dapat menjadi aspek dasar dalam membentuk kenyamanan saat manusia melakukan "aktifitas" di dalamnya. Perlunya mengetahui keruangan dan elemen

⁴ Sena Wangi, "Ensiklopedia wayang Indonesia", jilid 6, Jakarta: Sena Wangi, 1999

⁵ Haryanto, *Seni Kriya Wayang Kulit & Senirupa Tatahan dan Sunggingan*, (Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti, 1991).

⁶ Suma'mur, "Ergonomi untuk Produktivitas Kerja", (Jakarta: CV Haji Masagung, 1989).1

⁷ Sunarmi, *Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya*, (STSI Surakarta, 2001), 4

⁸ J. Pamudji Suptandart. 1999. 51

interior dapat dikaji keberadaannya agar permasalahan tersebut mampu dipecahkan dengan ilmu ergonomi sebagai ilmu yang mempelajari tingkat kenyamanan manusia dalam ruang.

Kejelian dalam mendesain ruang yang digunakan untuk aktifitas manusia sangat penting dilakukan karena dibutuhkan perencanaan yang mampu mengakomodasi kebutuhan manusia di dalamnya. Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan kebutuhan manusia dalam aktifitasnya dalam ruang, namun perwujudan konsep perencanaan perlu diselesaikan sebagai pencerminan penggunaannya.

Desain interior adalah karya arsitek atau desainer yang khusus menyangkut bagian dalam dari suatu bangunan, bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang dalam proses perancangannya selalu dipengaruhi unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan-kebiasaan sosial yang diwujudkan dalam gaya-gaya kontemporer.⁹ Maksud dan tujuan desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior.

Menurut Pamudji Suptandar tujuan desain interior adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan suasana akrab dalam lingkungan sekitar
- b. Menyediakan fasilitas-fasilitas
- c. Hubungan antara lingkungan dan elemen keindahan

⁹ J. Pamudji Suptandart. (Jakarta: Djambatan, 1999). 11

Sebuah perancangan interior harus dapat mencakup kriteria yang tersebut di atas. Menggunakan pendekatan tersebut diharapkan nantinya dalam perancangan interior gedung mampu dicapai sebuah standart kenyamanan.

Nilai estetik yang menyertai kebudayaan benda dalam lingkup perkembangan desain pada suatu bangsa tetap dapat dijadikan model untuk menelaah kemampuan dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi di sekitarnya. Pada kondisi tersebut, akan berbentuk pola sebagai penyesuaian terhadap tuntutan zaman, ataupun proses adaptasi karena masyarakat juga mengalami perubahan.¹⁰ Dalam estetika, faktor keindahan merupakan fenomena yang memiliki nilai-nilai ekstrinsik dan intrinsik yaitu nilai yang erat kaitannya dengan bentuk luar serta pesan atau makna yang terkandung di dalamnya.¹¹

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta menggunakan pendekatan gaya eklektik. Gaya eklektik merupakan salah satu gaya penataan interior yang memadukan unsur atau gaya ke dalam bentuk tersendiri. Eklektik artinya memilih terbaik dari yang sudah ada sebelumnya. Arsitektur eklektik adalah aliran memilih, memadukan unsur-unsur atau gaya kedalam bentuk tersendiri.¹² Gaya eklektik dikenal dalam interior sebagai gaya gado-gado yang merupakan paduan dari beragam selera gaya mebel. Meskipun tata ruangnya terdiri dari berbagai

¹⁰ Agus Sachari, (Jakarta: Erlangga, 2007) , 42

¹¹ Tri Prasetyo Utomo, “Nilai-nilai Estetika dalam Interior Arsitektur, Ornamen Jurnal Seni Rupa Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, volume 3 no.1 januari 2006”, (Surakarta: UPT Penerbitan dan STSI Press Surakarta, 2006)

¹² Yunita Eka Wahyuningtyas, “Desain Interior Gedung Pertunjukan Seni tradisional Jawa di Surakarta”. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2010.

gaya atau material, tetapi eklektik bisa tampil menarik bahkan tidak membosankan. Eklektik berarti menyeleksi apa saja yang terlihat bagus, baik dalam dekorasi, suasana, zaman dan gaya dalam satu kesatuan.¹³ Sebagai contoh ada beberapa karakter yang bisa dicampurkan dengan harmonis, seperti mebel klasik dengan garis-garis sederhana bagus bila dipadukan dengan sofa modern. Paduan seperti ini dapat memberikan aksen pada ruang. Gaya eklektik sebagai penghargaan atau nostalgia dari gaya yang ada sebelumnya.¹⁴ Eklektisme tidak selalu menggabungkan tetapi kadang-kadang hanya menerapkan salah satu gaya saja tetapi dalam bentuk, sistem konstruksi, fungsi dan secara konseptual berbeda dari klasik asli. Proses perencanaan desain interior studio film animasi di Surakarta untuk mencapai gaya eklektik dengan menggabungkan antara gaya *modern kontemporer* dan *ethnik*. *Modern kontemporer* berasal dari kata kontemporer yang berasal dari kata “co” (bersama) dan “tempo” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang dilalui.¹⁵ Gaya etnik merupakan gaya yang mengambil inspirasi dari budaya suatu tempat, misal pemakaian material alami dari keragaman seni budaya tersebut, baik yang telah langka maupun masih ada hingga kini.¹⁶

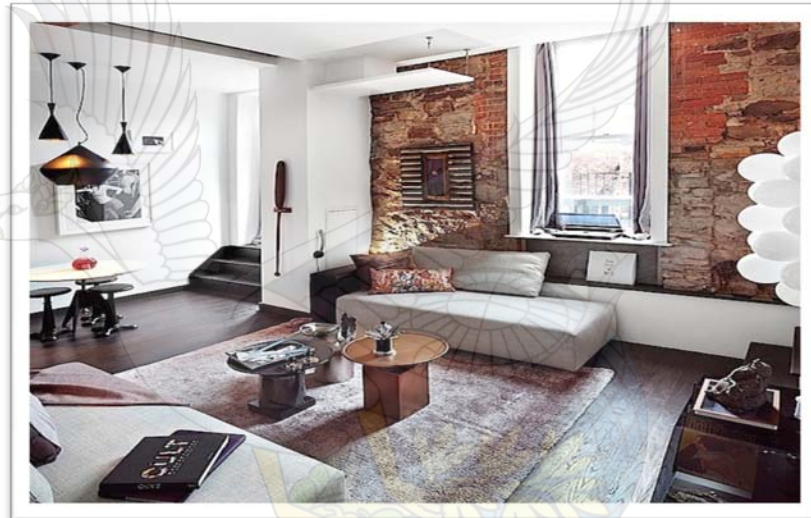
¹³ Ignatius Indra Prana “Desain Interior Restoran X.O Suki & Cuisines dengan konsep Refreshing Splash”. Denpasar ISI, 2011, 15.

¹⁴ Sulistono.y, 2003:40

¹⁵ Aggrini Putu,” Desain Interior Family Salon dan Spa di Surakarta dengan Pendekatan Konsep Kontemporer. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2010.

¹⁶ Nita Yuni Astuti, “Desain Interior Modern dengan Sentuhan etnik” Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2010.

Pengolahan bentuk gaya eklektik dapat diaplikasikan dalam interior dengan beragam material di antaranya berupa batu alam, kayu solid, bata ekspos, *wallpaper*, *pvc*, *gypsum board*, *block board* dan beragam material modern. Pengaplikasian bentuk ornamen ragam hias wayang punakawan dapat dituangkan dalam material modern berupa kaca maupun *pvc*. Elemen penghias berupa lukisan, ukiran wayang punakawan dapat digunakan untuk mendukung tema yang diusung.



Gambar 1. Contoh Desain Eklektik
(Sumber: www.DesainInterior.me)

B. Ide Perencanaan

Wayang merupakan kebudayaan lokal yang telah diakui dunia lewat Unesco, sekaligus sebagai salah satu munculnya dunia animasi saat ini.¹⁷ Wayang dapat menjadi salah satu ide perencanaan studio film animasi di Surakarta karena merupakan salah satu kearifan lokal yang mampu mengangkat citra kebudayaan terutama budaya Surakarta.

Ide perencanaan studio film animasi menggunakan tokoh wayang yaitu Punakawan. Punakawan dipilih karena karakter yang khas dalam wayang Indonesia. Karakter wayang punakawan melambangkan orang kebanyakan. Karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penasihat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Dalam wayang Jawa karakter punakawan terdiri atas Semar, Gareng, Bagong, dan Petruk¹⁸. Ide perencanaan berupa transformasi bentuk wayang punakawan baik bentuk maupun ragam hias yang digunakan pada wayang punakawan Surakarta. Transformasi bentuk digunakan pada ruang dengan material yang berbeda pada pengaplikasiannya dan diterapkan pada dinding, lantai, *ceiling* maupun *furniture*.

¹⁷ <http://www.kidnesia.com/layout/set/print/Kidnesia/potret-Negeriku/warisan-Nusantara/Wayang-Animasi-Tertua-di-Dunia>.

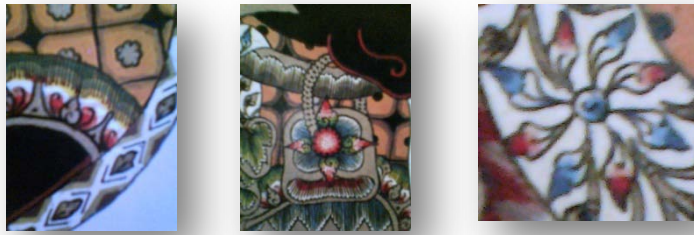
¹⁸ <http://www.seasite.niu.edu/indonesian/wayang/contents/punakawan.htm>, dikutip 16 Desember 2012



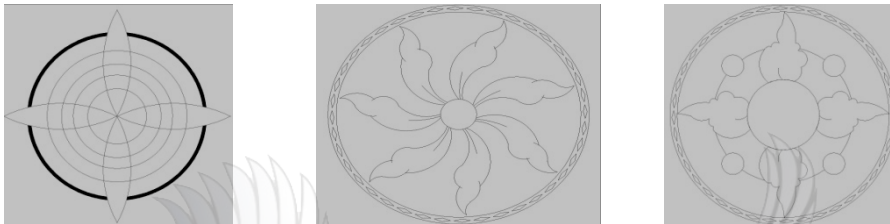
Gambar 2. Wayang Punakawan Gaya Surakarta
(sumber: dokumentasi pribadi)

1. Unsur Pembentuk Ruang

Pemecahan desain pada unsur pembentuk ruang ini meliputi: lantai, dinding, dan ceiling. Lantai dalam fungsinya sebagai penutup ruangan bagian bawah, juga sebagai penahan beban dari perabot-perabot rumah dan manusia yang ada. Disisi lain lantai juga dapat menunjang fungsi kegiatan karena melalui pola tertentu yang terdapat pada lantai sebagai informasi sirkulasi dan dapat mendukung penciptaan suasana ruang melalui pemilihan warna dan tekstur tertentu. Perancangan penggunaan pola lantai sebagai informasi sirkulasi dalam perencanaan interior Studio Film Animasi di Surakarta adalah pengadopsian motif ragam hias pakaian yang digunakan punakawan.



Gambar 3. Ragam Hias Wayang Punakawan Gaya Surakarta



Gambar 4. Alternatif Transformasi Desain Pola Lantai

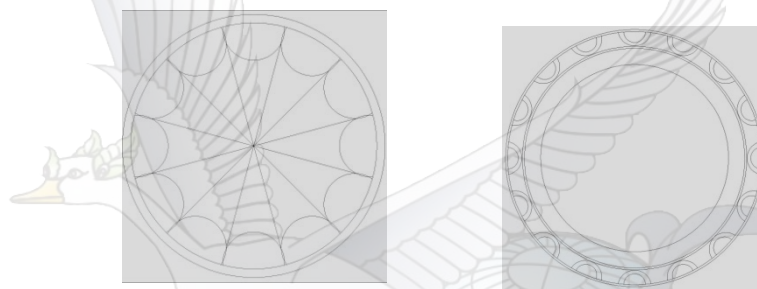
Dinding berfungsi sebagai pembatas ruangan baik visual maupun artistik. Ditinjau dari fungsi ini dinding merupakan bagian yang paling berperan dalam menghadirkan kesan ruang. Dalam pengolahan bentuk dinding pada kegiatan perencanaan interior Studio Film Animasi di Surakarta ini dengan material dan *finishing* yang mampu memberikan kesan simpel dan elegan.

Langit-langit atau *ceiling* merupakan bidang penutup pembatas bagian atas sebuah ruang dalam, yang terbentuk dari bidang alas dan bidang yang terletak pada ke empat sisi, yaitu sisi-sisi yang dinamakan dinding. langit-langit dapat berfungsi sebagai pengatur suhu ruangan dan dari langit-langit dapat menciptakan karakter ruangan. Terkait dengan penciptaan karakter ruang, penggarapan langit-langit dipengaruhi oleh fungsi, bentuk, dan bahan. Hal ini disebabkan karena aktifitas yang terjadi di dalam ruangan akan menentukan fungsi tersebut. Penggunaan material yang ringan dengan finishing warna putih dengan aksen

warna emas/ prada yang terdapat pada wayang purwa punakawan akan memberikan kesan eklektik lebih terasa menarik.



Gambar 5. Ragam Hias Wayang Punakawan Gaya Surakarta



Gambar 6. Alternatif Transformasi Desain Pola *Ceiling*

2. Pengisi Ruang

Sebagai sarana pembentuk kenyamanan dan pendukung aktifitas di dalam perancangan interior Studio Film Animasi Rakyat di Surakarta perlu didukung dengan adanya unsur pengisi ruang, seperti *furniture* dan elemen estesisnya. *Furniture* di dalam ruang memiliki kekuatan dalam mendukung penciptaan suasana. Lebih lanjut dijelaskan bahwa gaya sebuah interior dapat diidentifikasi dari bentuk *furniture*. Mengacu pada penggunaan tema yang diangkat yaitu eklektik, maka dalam merancang *furniture* pada Studio Film Animasi di Surakarta

menggunakan gaya etnik, stilasi bentuk wayang punakawan dengan desain yang didasarkan atas, kenyamanan, keamanan dan estetika. Sehingga dapat digunakan pada ruang dan mendukung tema yang diusung.

a. Tata Letak Perabot

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta bertujuan untuk memolakan perilaku manusia dalam ruang sehingga dapat menunjang segala aktifitas pengunjung dan pengelola. Oleh karena itu, penyusunan tata letak perabot menjadi sebuah prioritas utama. Sedangkan untuk memolakan aktifitas manusia dalam ruang, maka perlu memperhatikan beberapa aspek lain yaitu.

1. Aktifitas dalam ruang
2. Kebutuhan ruang
3. Hubungan antar ruang
4. Unsur pembentuk ruang (lantai, dinding dan *ceiling*)
5. Unsur pengisi ruang
6. Pengkondisian ruang (pencahayaannya, penghawaan dan akustik ruang)
7. Penciptaan tema/citra suasana ruang
8. *Lay out*

3. Tinjauan mengenai Studio Film

Perusahaan studio film atau *production house* adalah suatu organisasi yang menampung minat dan bakat dalam dunia film dan televisi, dalam melakukan kegiatan ini diselenggarakan dengan menggunakan cara teratur untuk mencari atau mendapatkan keuntungan dari kegiatannya tersebut. Suatu perusahaan

merupakan satu bentuk badan usaha yang lebih menekankan pada profit atau keuntungan, profit yang didapat bisa berasal dari barang dan jasa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut.

Studio film atau biasa disebut '*production house*': adalah sebuah badan usaha yang mempunyai organisasi dan keahlian dalam memproduksi program-program audio dan audiovisual untuk disajikan kepada khalayak. Sasarannya baik secara langsung maupun melalui *broadcasting house*. PH juga mengelola informasi gerak atau statis dimana informasi yang didapat bersumber dari manusia ataupun peristiwa yang ada.

PH menurut jenisnya terbagi menjadi :

a. PH Agency

PH agency merupakan sebuah rumah produksi yang sebagian besar kegiatannya tidak memproduksi suatu program secara langsung, melainkan melalui rumah produksi lain atau dengan kata lain hanya sebagai perantara.

b. PH Produksi

PH produksi merupakan sebuah rumah produksi yang kegiatan sehari-harinya yang utama adalah memproduksi suatu program baik untuk acara televisi, film layar lebar, profil perusahaan, video klip, maupun iklan media elektronik. Kegiatannya dimulai dari perencanaan, shooting, editing, sampai dengan pemasaran produk.¹⁹

Rumah produksi khususnya pada pembuatan film animasi 3D memiliki alur kerja yang terdiri dari

19 <http://victorythecompany.blogspot.com/2012/02/production-house.html>

a. pra-produksi

- 1) Konsep
- 2) *Scenario*
- 3) Pembentukan karakter
- 4) *Story board*
- 5) *Dubbing* awal
- 6) *Music* dan *sound FX*

b. Produksi

- 1) *Modeler*
- 2) *Rigger*
- 3) *Assembly*
- 4) Animator
- 5) *Lay out*
- 6) *Sound Production*

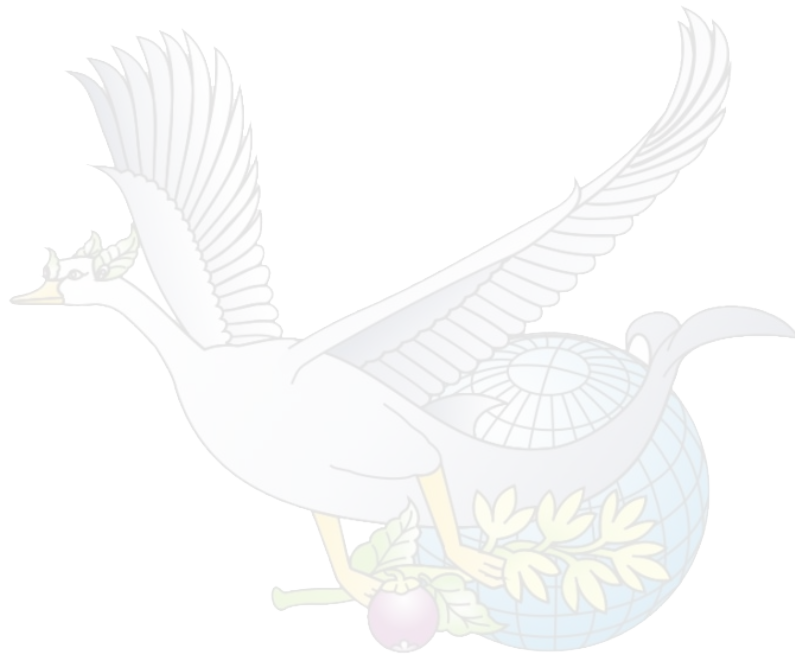
c. Paska produksi

- 1) *Compositing*
- 2) *Editing*
- 3) *Rendering*
- 4) *Digitalizer*
- 5) presentasi²⁰

Setiap pekerjaan di atas memiliki fungsi masing-masing yang saling melengkapi demi tercapainya hasil karya yang maksimal.

²⁰ Wawancara, Hilman Ilyasa CG Supervisor MNCAnimation , 24 oktober 2012

Kebutuhan penunjang studio film tidak hanya terbatas pada kebutuhan akan produksi saja, pada studio film ternama seperti halnya Pixar Studio, *Dream Works*, Warnerbros dan lainnya sudah melengkapi fasilitas penunjang lainnya yang diperuntukan untuk masyarakat umum yaitu berupa fasilitas *café*, *mercandise* dan fasilitas hiburan lainnya.



BAB III

PROSES DESAIN/METODE DESAIN

Melesatnya kebutuhan akan animasi terutama film animasi membuat banyak bermunculan studio film animasi di Indonesia yang mampu menyerap tenaga kerja lokal yang ahli dibidang animasi. Menurut data dari Ainaki (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) terdapat nama-nama studio animasi di Indonesia diantaranya:

1. Frozzy Entertainment
2. Dreamlight Animation
3. Tunas Pakar Integraha
4. Castle Production
5. CAM Solution
6. DreamToon
7. Mirage
8. Pustaka Lebah
9. Jogjakartun
10. Mrico
11. Animad Studio
12. Jelly Fish, Bulakartun
13. Griya Studio
14. Bening Studio
15. Studio Kasatmata



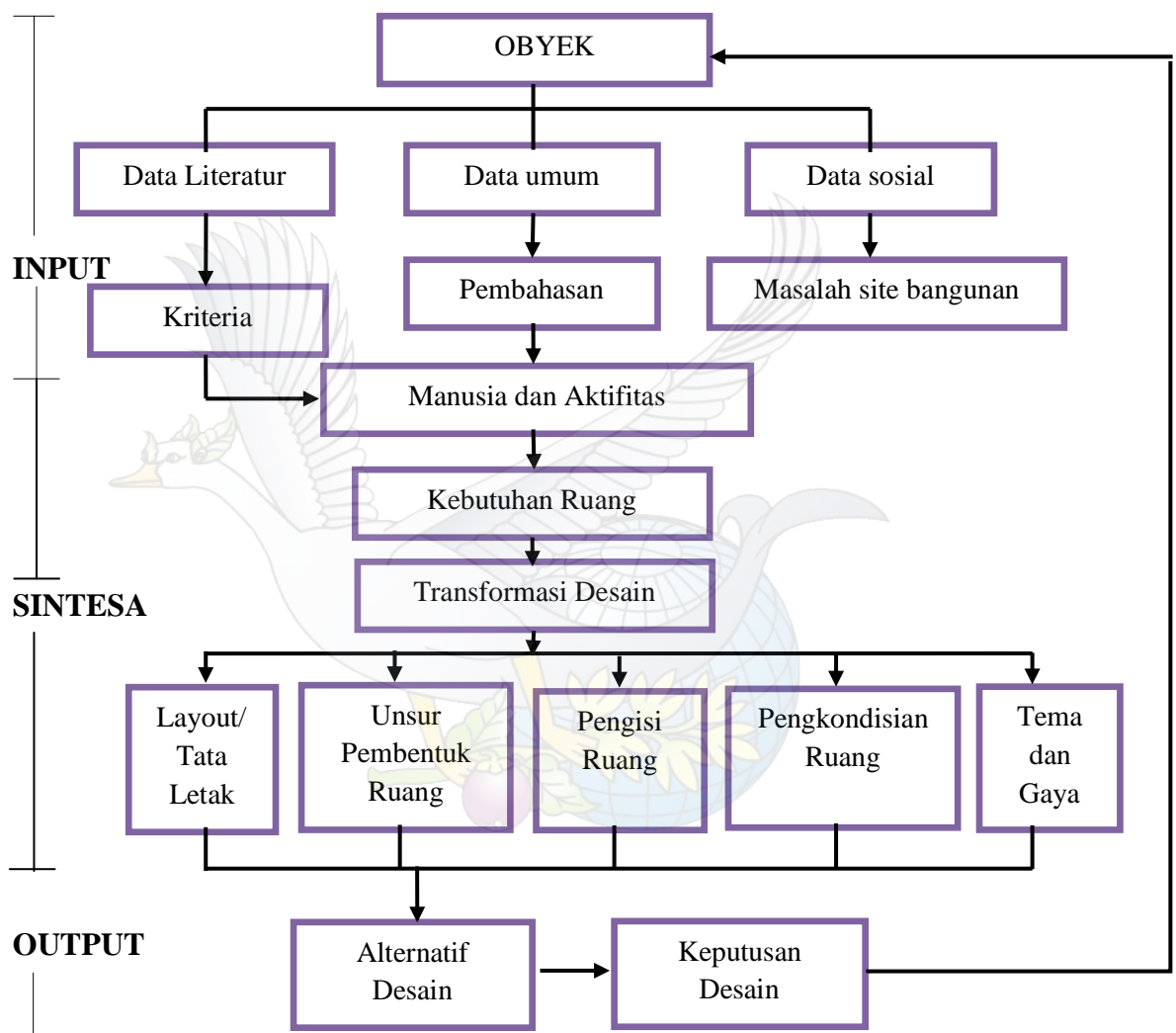
16. ADB Studio Asiana Wang Animation
17. Bintang Jenaka Cartoon Film
18. Red Rocket
19. Infinite Frameworks Studios Batam
20. Animotion Academy
21. Sianima Animation dan lain-lain.

Studio-studio animasi tersebut merupakan studio yang telah memiliki *project* di bidang animasi dan memiliki tenaga-tenaga lokal yang ahli di bidang animasi. Studio Film Animasi di Surakarta merupakan tempat yang memiliki beragam fasilitas dalam proses pembuatan film animasi dan fasilitas penunjang bagi masyarakat umum.

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta membutuhkan penyelesaian dalam organisasi ruang, sirkulasi, pola hubungan antar ruang, *lay out*, pengisi ruang, dan tata kondisi ruang sehingga dapat mendekati dalam pemenuhan kebutuhan pemakai didalamnya. Proses desain dalam perancangan interior pada Studio Film Animasi di Surakarta melalui beberapa tahapan yakni: tahapan proses desain dan proses analisis alternatif desain terpilih.

A. Tahapan Proses Desain

Tahapan proses desain pada Perancangan Interior Studio Film Animasi di Surakarta menggunakan tahapan proses desain seperti skema di bawah.



Skema 1. proses desain diadopsi dari Pamudji Suptandar¹

¹ Diadopsi dari J. Pamudji Suptandar, “*Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*”, (Djambatan: Jakarta, 1999), 15

Eksplorasi, melalui studi lapangan dan pengumpulan data, ialah menemukan tema, merumuskan masalah, menentukan program, penggalan landasan teori untuk fokus utama pendekatan pemecahan permasalahan desain. Dalam proses desain, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu (I) *Input*, (II) *Sintesa/analisis*, dan (III) *Output*. Urutan ini tidak dapat diubah-ubah oleh karena tahap kesatu dijadikan dasar tahap ke-2 dan ke-3. Tentu saja dalam proses pengumpulan data masih banyak cara yang bisa kita tempuh seperti yang dipelajari pada metodologi riset pada umumnya.²

Data-data yang akan digunakan untuk mendukung perwujudan Perencanaan Interior Studio Film Animasi di Surakarta ini adalah data tertulis dan data lisan. Data tertulis menggunakan metode studi *literature* tentang ergonomi, kebudayaan, dan buku-buku penunjang desain interior lainnya. Data lisan berupa informasi dari informan yakni dengan pihak yang berkompeten di bidangnya. Studi kasus tersebut diperoleh melalui wawancara kepada informan. Penerapan gaya eklektik, yaitu tema wayang dengan tokoh Punakawan perpaduan dengan gaya *modern kontemporer* dan *ethnik* sebagai sumber ide perancangan yang nantinya dapat diharapkan pada keselarasan dalam penataan ruang utama serta fasilitas pendukung lainnya sehingga dapat terwujud di dalamnya.

Data yang sudah diperoleh melalui proses di atas kemudian dianalisis dan dipecahkan permasalahannya sehingga memunculkan beberapa alternatif desain yang pada akhirnya akan menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif

² J. Pamudji Suptandar, (Djambatan: Jakarta, 1999), 15

desain. Teknik analisis menggunakan teknik analisis interaktif. Transformasi desain terpilih ke dalam gambar kerja. Keputusan desain meliputi:

1. Aktivitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang
4. *Grouping* dan *zoning*
5. Sirkulasi
6. Transformasi Desain
7. *Lay out* (tata letak perabot)
8. Unsur Pengisi Ruang (*furniture* dan pelengkap/asesoris ruang)
9. Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, dan *ceiling*)
10. Pengkondisian Ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang)
11. Penciptaan Tema/Citra Suasana Ruang (gaya eklektik).

Output yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja yaitu meliputi:

1. Gambar denah *Lay out*
2. Gambar rencana lantai
3. Gambar rencana *ceiling* dan lampu
4. Gambar potongan ruangan
5. Gambar detail konstruksi
6. Gambar *furniture*
7. Gambar perspektif atau tiga dimensi.
8. Maket

B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

Analisis suatu permasalahan adalah memecah permasalahan tersebut menjadi beberapa bagian, memperjelas permasalahannya dan mencoba menerapkan nilai-nilai dari berbagai aspek pada permasalahan itu. Dari analisis masalah dan bagian-bagian tersebut, kita dapat mulai membuat formulasi kemungkinan-kemungkinan solusinya.³ Proses analisis suatu permasalahan dilakukan juga dengan pengumpulan informasi-informasi yang saling berkaitan sehingga dapat membantu dalam penyelesaian permasalahan yang ada.

Alternatif Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta, yakni meliputi pengertian Studio Film Animasi di Surakarta, manusia dan kegiatan, kebutuhan ruang (besaran ruang), hubungan antar ruang, *layout* (tata letak perabot), unsur pengisi ruang (*furniture* dan pelengkap/aksesoris ruang), unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, *ceiling*), pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang), penciptaan tema/citra suasana ruang (gaya eklektik).

1. Pengertian Judul

Perencanaan desain interior ini secara khusus mengajukan judul "Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta". Pengertian judul tersebut merupakan sebuah respon atas berkembangnya dunia perfilman dalam bidang animasi. Penjelasan secara khusus judul tersebut adalah sebagai berikut

³ Francis D.K. Ching, "*Ilustrasi Desain Interior*", (Jakarta: Erlangga, 1996), 49

Studio adalah ruang tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dsb); ruang yang dipakai untuk menyiarkan acara radio atau televisi; tempat yang dipakai untuk pengambilan film (untuk bioskop dan sebagainya).

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut 'sinema'. Gambar-hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis.⁴

Animasi adalah berasal dari kata *Animate* yang merupakan kata kerja dari bahasa Inggris berarti memberi nyawa sehingga pengertian animasi sendiri adalah film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka, dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan.

Surakarta terletak di Propinsi Jawa Tengah yang berada di dataran rendah dengan tinggi tempat kurang lebih 92 meter di atas permukaan air laut, Surakarta terletak di antara: 110°45'15"-110°45'35" Bujur Timur; 70°36'-70°56' Lintang Selatan. Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali, sebelah timur berbatasan dengan kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo, sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Karanganyar.⁵ Kota Surakarta tercatat 24 km² dengan ukuran panjang lokasi membentang dari arah barat ke timur dan 4 km dari arah utara dan selatan.⁶ Kota Surakarta memiliki luas 44 km persegi dan dikelilingi kota-kota penyangganya

⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Film>

⁵ -, "Kenangan *Emas 50 Tahun* Surakarta 1997", (Surakarta: Pemerintah Kotamadia Daerah Tingkat II Surakarta). 21

⁶ Darsiti Soeratman, "*Kehidupan Dunia Keraton Surakarta 1830-1939*", (Yogyakarta, Yayasan untuk Indonesia, 2000), 84

yang masing-masing luasnya kurang lebih setengah dari luas kota Surakarta dan berbatasan langsung membentuk satu kesatuan kawasan kota besar yang terpusat. Perdagangan di Solo berada di bawah naungan dinas industri dan perdagangan kota Surakarta. Pusat bisnis kota Solo terletak di sepanjang jalan Slamet Riyadi. Beberapa bank, hotel, pusat perbelanjaan, restoran internasional, hingga tujuan wisata dan hiburan terletak di sepanjang jalan protokol ini.

Berdasarkan arti bahasa, Studio Film Animasi di Surakarta adalah merupakan tempat yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi secara profesional dan dilengkapi dengan fasilitas penunjang bagi masyarakat umum. Tujuannya memberikan kesempatan bagi animator untuk bekerja secara terstruktur dan menjual sekaligus memberikan fasilitas hiburan bagi masyarakat umum berkaitan dengan produk animasi 3D.

Studio Film Animasi di Surakarta merupakan sebuah perusahaan yang dikelola pihak swasta dengan tujuan menyerap tenaga kerja muda dalam bidang pembuatan film animasi khususnya di Surakarta. Bagi masyarakat umum, studio film animasi digunakan sebagai salah satu alternatif sarana hiburan dan menjual produk-produk yang berkaitan dengan film animasi 3D yang telah dihasilkan.

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta difokuskan pada obyek garap di antaranya.

a. *Hall*

Hall atau lobby merupakan ruang kontrol dalam pengorganisasian ruang pada sebuah fasilitas umum, sehingga dalam perancangan harus cukup lapang, menarik dari segi sistem interior maupun komponen pembentuk

ruangnya. Penataan dan perlakuan pada dinding hall ini dibuat sedemikian rupa sehingga bila dipergunakan tidak terlihat kosong. Dinding diperlakukan tidak hanya sebagai pembatas antar ruang namun juga diperlakukan sebagai identitas memamerkan berbagai karya film animasi yang telah dibuat dari studio film animasi di Surakarta. Pencahayaannya menggunakan pencahayaan buatan yang dipadukan dengan pencahayaan matahari yang diperoleh dari dinding kaca.

b. Café

Café adalah Suatu restoran kecil yang mengutamakan *cake* (kue-kue), *sandwich* (roti isi), kopi, teh dan lain-lain. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.⁷ Restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, café biasanya untuk rileks.⁸ Sehingga perancangan pada ruang dibuat agar pengunjung dapat merasakan rileks, nyaman dengan suasana yang dihadirkan. Café dibuat dengan menonjolkan sisi pewarnaan pada dinding dibandingkan ruang lain sehingga pengunjung dapat tertarik untuk berkunjung sembari menikmati makanan maupun minuman yang disajikan.

c. Ruang Mini Sinema

Ruang mini sinema adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan *teknologi*),

⁷Warsum WA, *Restoran Dan Permasalahannya*, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2005. Hal:9

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia hal : 432

meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”.⁹ Suatu fasilitas ruang yang dapat memberikan informasi melalui sarana suara dan gambar, dapat ditangkap oleh indera pendengar dan penglihatan secara bersamaan. Dalam hal ini erat kaitannya dengan alat-alat elektronika.

Ruang mini sinema diperlukan untuk menyuguhkan berbagai hasil karya film animasi 3D dengan sensasi kursi yang mampu bergerak sesuai dengan cerita yang diputar. Kapasitas ruang mini sinema dibatasi agar pengunjung dapat lebih menikmati film animasi yang diputar lebih maksimal.

d. Ruang *Merchandise*

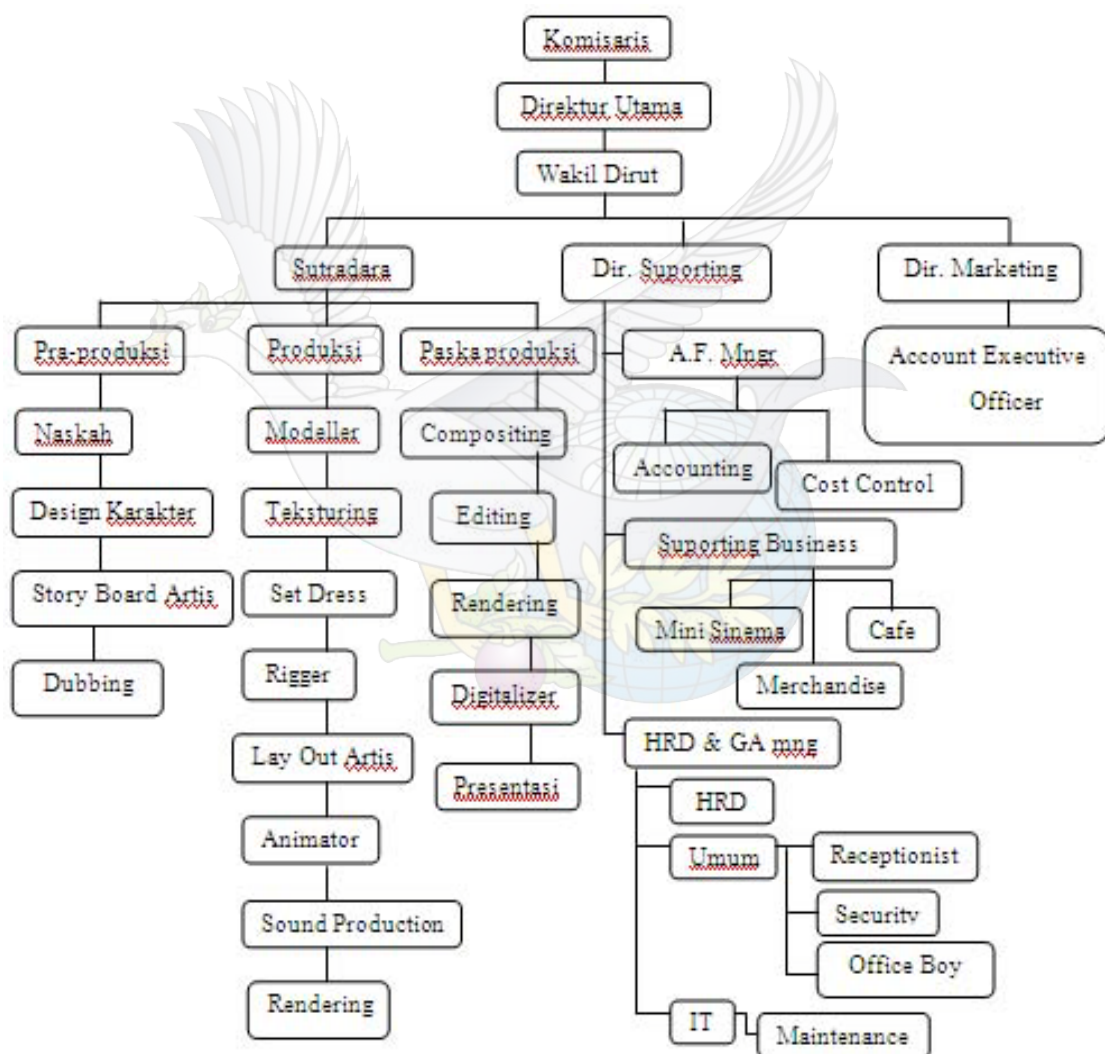
Sebuah fasilitas perbelanjaan merupakan wadah bagi aktivitas pertukaran barang dan atau jasa yang ditujukan untuk menghasilkan keuntungan. Dalam aktivitas ini secara umum pelakunya dibedakan menjadi dua kategori, yaitu penjual (pihak yang menawarkan barang atau jasa dengan tujuan mendapatkan keuntungan) dan pembeli (pihak yang menerima penawaran barang atau jasa yang ditawarkan).¹⁰ Merupakan ruangan untuk memamerkan dan menjual berbagai pernik-pernik yang berkaitan dengan film animasi. Berbagai jenis pernik-pernik tersebut dapat berupa, baju kaos anak hingga dewasa, beragam mainan anak, peralatan makan anak dan berbagai perlengkapan sekolah.

⁹ Rohani, dalam <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/05/media-audio-visual.html>, dikutip Kamis 23 Juni 2011

¹⁰ Endy Marlina, (Andi: Yogyakarta, 2008), 205

2. Struktur Organisasi

Organisasi adalah suatu wahana yang secara struktural menggabungkan sejumlah manusia untuk bekerjasama mencapai suatu tujuan berdasarkan mekanisme kerja dan pembagian fungsi.¹¹ Berpijak akan dasar tersebut maka Studio Film Animasi di Surakarta memiliki Struktur organisasi sebagai berikut.



Skema 2. Diagram Struktur Organisasi

¹¹ Onong, U. E dalam Erna Setyo Rini, 2013 "Perencanaan Desain Interior Sekolah Musik Anak di Surakarta". Tugas Akhir untuk Mencapai Derajat Sarjana Seni Prodi Desain Interior, ISI Surakarta..

3. *Site Plan*

Lokasi merupakan salah satu penentu keberhasilan perancangan bangunan. Tempat yang strategis, mudah dijangkau, dekat dengan tempat wisata merupakan faktor-faktor penentuan site plan untuk perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta. Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta ini berada di kawasan taman Sriwedari. Dasar pertimbangan site plan:

- a. Terdapat di kawasan bisnis kota Surakarta
- b. Terletak disalah satu *icon* tempat hiburan rakyat kota Surakarta
- c. Lokasi strategis untuk dijangkau karena akses transportasi mudah dan dekat dengan pemukiman penduduk.
- d. Mempunyai daya tarik tersendiri untuk dikunjungi.



Gambar 7. Peta Lokasi Studio Film Animasi di Surakarta

4. Aktivitas Dalam Ruang & Kebutuhan Ruang

Perencanaan desain interior Studio Film Animasi di Surakarta diawali dengan mengetahui aktifitas para penggunanya sehingga pada perencanaan tersebut dapat mengakomodasi segala kebutuhan para penggunanya. Perancangan desain interior menyangkut dengan aktivitas/kegiatan manusia, hal ini dikarenakan manusia menghabiskan sebagian hidupnya di dalam ruang.¹² Berkaitan dengan hal tersebut aktifitas dalam ruang merupakan hal utama dan pertama yang perlu diketahui karena hal ini sangat berkaitan dengan aspek yang lainnya. Berdasarkan aktifitas di dalam ruang maka bisa ditentukan kebutuhan akan ruang, hubungan antar ruang yang dapat memudahkan para pengunjung dan dapat menentukan kebutuhan *furniture*/perabot.¹³

Berdasarkan pada sifat kegiatannya, maka aktifitas yang ada dalam Studio Film Animasi di Surakarta terdiri dari:

No.	Pelaku Kegiatan	Karakteristik
1	Pengunjung hiburan	melihat hiburan yang berkaitan dengan film animasi, memperoleh souvenir original yang berhubungan dengan film animasi dan bersantai
2	Pengunjung (pemilik modal)	Bekerjasama sebagai pemilik modal dalam pembuatan film animasi
3	Pengelola	Pengelolaan fasilitas studio secara maksimal, melayani pengunjung dan memberikan sisi edukatif terhadap pengunjung

Tabel 1. Kegiatan dalam Studio Film Animasi di Surakarta

¹² J. pamudji Suptandar, 1999, 13.

¹³ Dwi Aries Setiawan, "Perancangan Interior Tourism Centre Surakarta", Konsep Karya Tugas Akhir untuk mencapai gelar Sarjana S-1 pada Institut Seni Indonesia, (Surakarta: ISI), 2008, 37.

Aktifitas dalam ruang ini dikelompokkan menjadi dua yaitu: aktifitas pengunjung dan aktifitas pengelola.

No	pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Karakter
1.	Pengunjung			
1.1	Pengunjung hiburan	Bermain dan menonton sebagai sarana edukatif mengenai film animasi yang telah dibuat	Mini Sinema	Rekreatif, kreatif, dapat mengeksplorasi aktivitas fisik, Dinamis
		Membeli pernak-pernik yang berkaitan dengan film animasi	Merchandise	Memberikan rasa nyaman, berkarakter
		Bersantai, makan dan Minum	Café	Memberikan rasa nyaman, berkarakter
			Smooking Area	
		Ibadah	Mushola	semi Formal
		BAB/BAK	Lavatory	Non formal
1.2	pengunjung (Owner)	memperoleh informasi mengenai film animasi, bertemu dengan Direktur Marketing	lobby	berkarakter, memberikan rasa nyaman, informatif
			Ruang Tunggu	
		launching film animasi	Ruang Mini Sinema	Rekreatif, kreatif, dapat mengeksplorasi aktivitas fisik, Dinamis
3.	Karyawan			
3.1	Informasi	memberikan informasi kepada pengunjung	lobby	berkarakter, memberikan rasa nyaman, informatif
3.2	Ticketing	memberikan informasi kepada pengunjung dan menjual ticket	Ticketing	berkarakter, memberikan rasa nyaman, informatif
3.3	Pelayan	melayani pengunjung area	Merchandise	berkarakter, memberikan

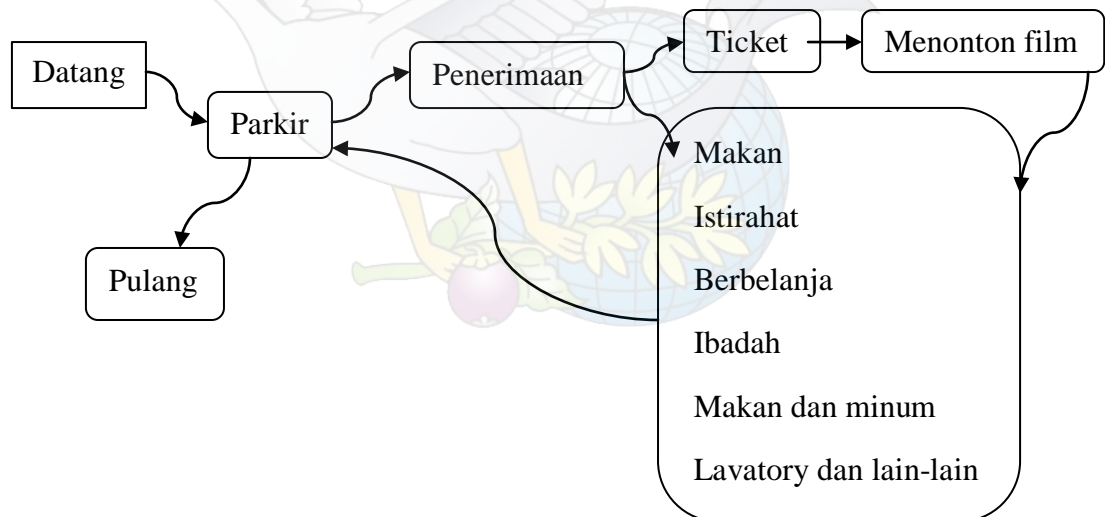
		merchandise, kasir,stock barang, mentata barang		rasa nyaman,rekreatif, kreatif Dinamis
--	--	---	--	---

Tabel 2. Rincian aktivitas dan kebutuhan ruang

Studio Film Animasi di Surakarta juga membutuhkan berbagai fasilitas sebagai layanan bagi konsumen, perencanaan fasilitas pendukung aktivitas ditawarkan untuk melengkapi kebutuhan penggunaannya, misalnya: pintu masuk, fasilitas parkir, mushola dan tempat wudhu

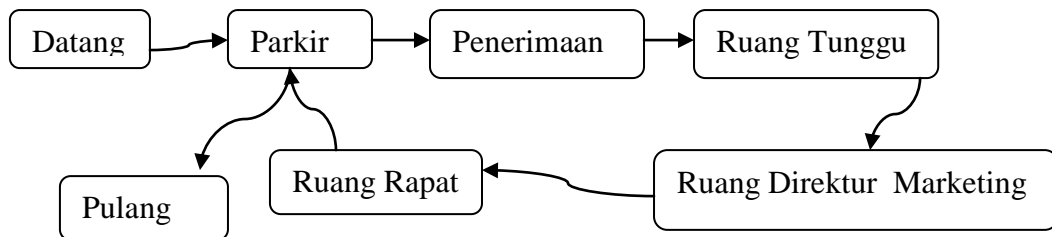
Berdasarkan aktivitas pelaku kegiatan, maka aktivitas yang terjadi pada Studio Film Animasi di Surakarta, meliputi;

a. Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung hiburan yaitu :



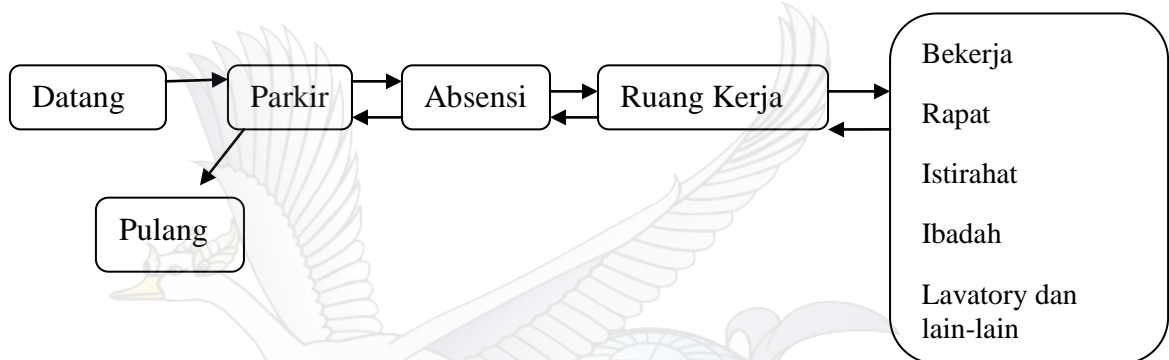
Skema 3. Aktivitas Pengunjung hiburan

b. Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung (pemilik modal) yaitu :



Skema 4. Aktivitas Pengunjung (pemilik modal)

c. Aktivitas yang dilakukan oleh pengelola yaitu :



Skema 5. Aktivitas Pengelola

Perancangan yang baik adalah perancangan bangunan yang mampu mengakomodasi kebutuhan penggunanya secara optimal, dalam arti sesuai dengan tuntutan pengguna bangunan dan memungkinkan pengguna bangunan untuk mengembangkan diri.¹⁴ Kebutuhan ruang maupun kebutuhan akan perlengkapan maupun perabotan dapat diketahui dari aktivitas pengguna di dalam ruang. Ruang akan berfungsi apabila semua unsur diatur sedemikian rupa agar tidak menyulitkan pada saat perencanaan dari pelaksanaan sampai pada tahap pengoperasian.¹⁵

¹⁴ Endy Marlina, 2008, 86

¹⁵ Pamudji Suptandar, (Jakarta: Djambatan, 1999), 66

Berdasarkan kebutuhan ruang dan obyek garap pada Studio Film Animasi di Surakarta dapat diuraikan meliputi.

1. *Hall / lobby*, berfungsi sebagai ruang informasi.
2. Ruang *merchandise*, berfungsi sebagai pusat jual beli barang-barang yang berkaitan dengan produk animasi.
3. Ruang *café*, berfungsi sebagai ruang bersantai bagi pengunjung maupun pengelola dengan menyuguhkan berbagai menu makanan dan minuman ringan.
4. Ruang *mini cinema*, berfungsi sebagai ruang hiburan bagi pengunjung yang ingin menikmati hasil produk film animasi.

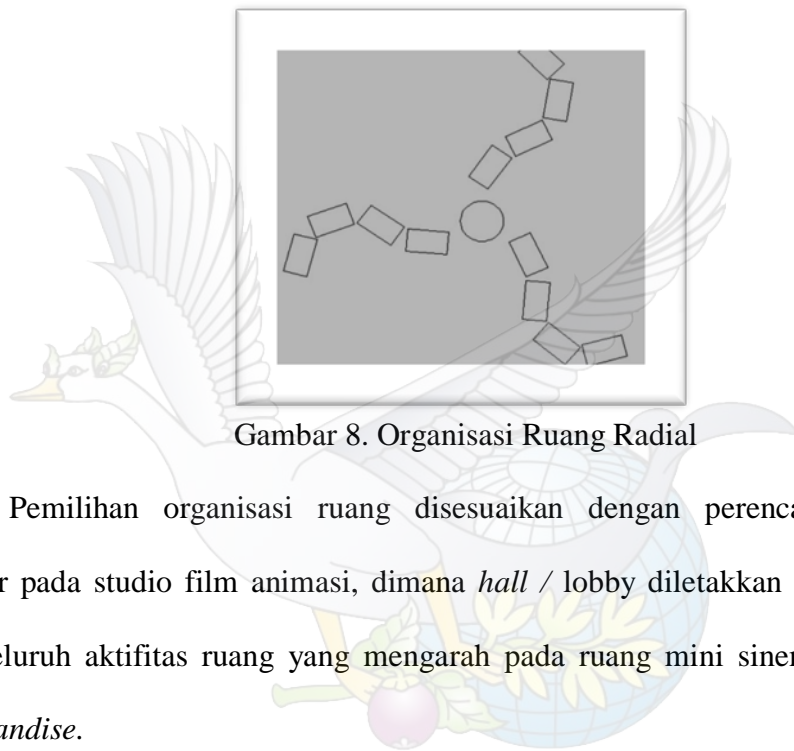
5. Organisasi Ruang

Organisasi ruang dalam Studi Film Animasi di Surakarta memiliki fungsi masing-masing dan saling berkaitan antar ruang satu dengan ruang yang lain, sehingga pada organisasi ruang tersebut dapat memudahkan penggunaanya dalam beraktifitas di dalamnya.

Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentunya tergantung pada tuntutan program bangunan, dengan memperlihatkan faktor-faktor pengelompokan fungsi ruang, hierarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan. Bentuk organisasi ruang tersebut yakni: organisasi ruang terpusat, organisasi ruang linier, organisasi ruang secara radial, organisasi ruang mengelompok, dan organisasi ruang secara grid.¹⁶

¹⁶ J. Pamudji Suptandar, 1999, 112-113.

Berdasarkan beberapa organisasi ruang tersebut, pada perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta menggunakan organisasi ruang radial. Ciri organisasi ruang yang radial yaitu; kombinasi dari ruang terpusat dan linier, organisasi ruang radial mengarah keluar, dan lengan radial berbeda dengan satu sama lain tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.¹⁷



Gambar 8. Organisasi Ruang Radial

Pemilihan organisasi ruang disesuaikan dengan perencanaan desain interior pada studio film animasi, dimana *hall* / lobby diletakkan sebagai pusat dari seluruh aktifitas ruang yang mengarah pada ruang mini sinema, *café*, dan *merchandise*.

6. Hubungan Antar Ruang

Pola hubungan antar ruang pada Studio Film Animasi di Surakarta sebagai berikut :

¹⁷ J. Pamudji Suptandar, 1999, 112.

No.	RUANG	HUBUNGAN ANTAR RUANG
1	R. KOMISARIS	
2	R. DIREKTUR UTAMA	
3	R. WAKIL DIRUT	
4	R. SUTRADARA	
5	R. PRA-PRODUKSI	
6	R. PRODUKSI	
7	R. PASKA PRODUKSI	
8	R. STAFF	
9	R. LOBBY	
10	R. TUNGGU	
11	R. CAFE	
12	R. MINI SINEMA	
13	PENJUALAN TICKET	
14	SMOKING AREA	
15	R. MERCHANDISE	
16	LAVATORY	
17	MUSHOLA	
18	POS KEAMANAN	
		BERHUBUNGAN SECARA LANGSUNG BERHUBUNGAN TIDAK LANGSUNG TIDAK BERHUBUNGAN

Tabel 3. Hubungan Antar Ruang

7. Grouping dan Zoning Ruang

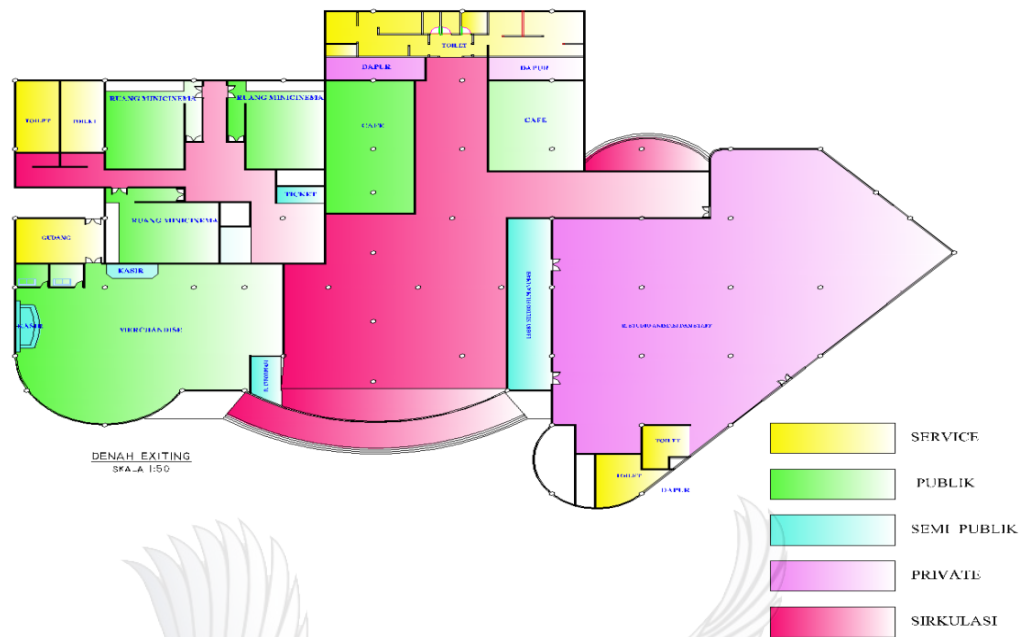
Grouping zoning merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan interior sehingga dapat memetakan penataan interior secara tegas sehingga fungsi ruang dapat tercapai secara maksimal. Pengelolaan pengelompokan organisasi ruang terbagi dalam beberapa kelompok yakni: ruang publik, ruang semi publik, dan ruang servis, *circulation area*.¹⁸

Adapun pengelompokan pada ruang yaitu:

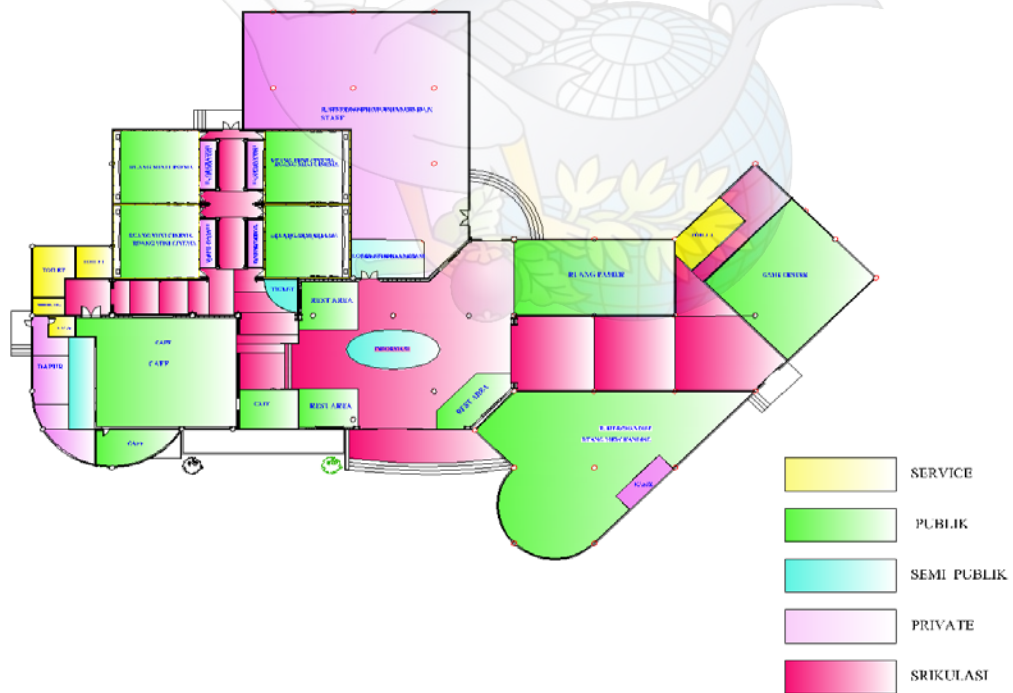
¹⁸ Ahmad Fajar Ariyanto, 1997, 49.

- a. Ruang publik, adalah pengelompokan area atau ruang yang secara langsung berhubungan dengan publik (pengunjung). Pengelompokan yang termasuk dalam area publik, yaitu: lobby, ruang mini sinema, ruang *merchandise*, dan ruang *cafe*.
- b. Ruang semi publik, adalah pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik. Pengelompokan yang termasuk dalam pengelompokan semi publik yaitu: ruang pengelola.
- c. Ruang privat, adalah pengelompokan ruang yang membutuhkan privasi tinggi dan tidak berhubungan langsung dengan public. Ruang yang termasuk dalam pengelompokan ruang privat yaitu: ruang studio
- d. Ruang *service*, adalah pengelompokan ruang yang aktivitasnya meliputi pemeliharaan *intern* dan pelayanan *public*, yaitu *lavatory*, *pantry*, mushola.

Berdasarkan analisis di atas maka akan dilakukan alternatif *grouping* dan *zoning* pada Studio Film Animasi di Surakarta sebagai berikut.



Gambar 9. Alternatif 1 *Grouping* dan *Zoning*



Gambar 10. Alternatif 2 (Terpilih) *Grouping* dan *Zoning*

KRITERIA	ALTERNATIF I	ALTERNATIF II
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Kenyamanan	**	***
<i>Unity</i>	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 4. Indikator penilaian sirkulasi ruang

Keterangan:

Fungsional : Pengelompokan pada ruang didasarkan pada fungsi ruang dan zoningnya

Fleksibilitas : Organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam hal ini adalah pengunjung dan pengelola, selain itu berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya.

Kenyamanan : Kenyamanan berarti suasana yang akrab dan bersahabat, merupakan salah satu unsur yang dapat menarik minat pengunjung. Penempatan ruang yang sesuai fungsinya akan memberikan kenyamanan bagi penggunaanya.

Keamanan : Merupakan faktor penting karena menyangkut keselamatan pengunjung dan pengguna.

Unity : Penempatan dan pembagian faktor ruang yang disusun secara terintegratif, sehingga masing-masing ruang tidak terpisah dengan lainnya.

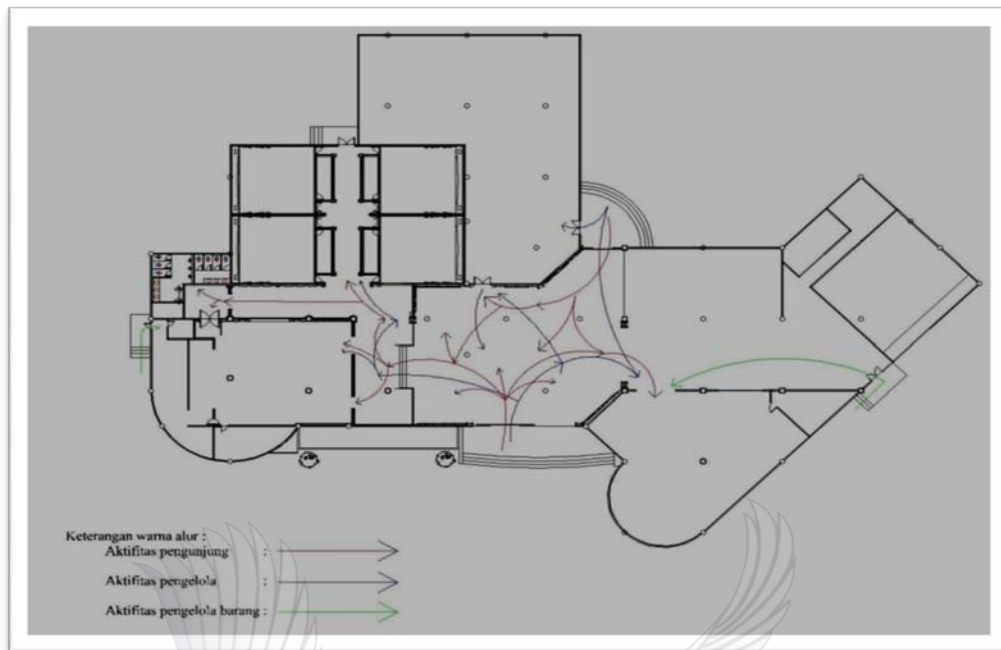
Maintenance : Perawatan mudah dan ekonomis.

8. Sirkulasi

Pola sirkulasi pada perencanaan interior memberikan kemudahan pengguna yaitu manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang.¹⁹ Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar bersama oleh kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan dari ruang.²⁰ Sirkulasi dibedakan menjadi 2 yaitu, sirkulasi *vertical* dan sirkulasi *horizontal*. Sirkulasi *vertical* adalah sirkulasi yang memiliki arah pergerakan secara vertical atau tegak lurus bangunan. Sirkulasi ini menggunakan sarana gabungan berupa sarana manual (tangga) dan sarana mekanik (*lift, escalator*). Sirkulasi horizontal adalah sirkulasi yang arah pergerakannya secara horizontal. Adapun alur sirkulasi Studio Film Animasi di Surakarta sebagai berikut :

¹⁹ Pamudji Suptandar, 1999, 114.

²⁰ Francis D.K. Ching, 1996, 160



Gambar 12. Alur Sirkulasi Studio Film Animasi di Surakarta

Indikator penilaian penentuan pola sirkulasi berdasar pada:

Fungsional : Pola sirkulasi ruang dapat memudahkan akses ke masing-masing ruang sesuai fungsi kegiatan.

Fleksibilitas : Pola sirkulasi memudahkan pengguna (pengunjung dan pengelola), memudahkan akses dari satu ruang ke ruang lain

Kenyamanan : Pola sirkulasi ruang berdasarkan jenisnya sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna

Keamanan : Pola sirkulasi ruang mampu menjadi pendukung faktor keamanan

Unity : Pola sirkulasi ruang selain memperhatikan fungsi juga memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga dapat menjadi satu kesatuan aktifitas.

Perencanaan desain interior studio film animasi menggunakan sirkulasi gabungan antara sirkulasi *vertical* maupun horisontal. Ditandai dengan adanya tangga yang menghubungkan antara *hall* dengan ruang *café* dan mini sinema. Sirkulasi secara horizontal digunakan pada perencanaan desain interior ini dengan menghubungkan antar ruang *hall* dengan ruang *merchandise* dan ruang *café* dengan ruang mini sinema. Berdasar pada sirkulasi yang digunakan maka arah sirkulasi yang digunakan pada studio film animasi di Surakarta menggunakan sistem sirkulasi radial. Pemilihan perencanaan alur sirkulasi radial dipilih karena *hall* merupakan titik pusat akses dari segala kegiatan yang mengarah ke berbagai ruang yang akan dituju oleh para pengunjung.

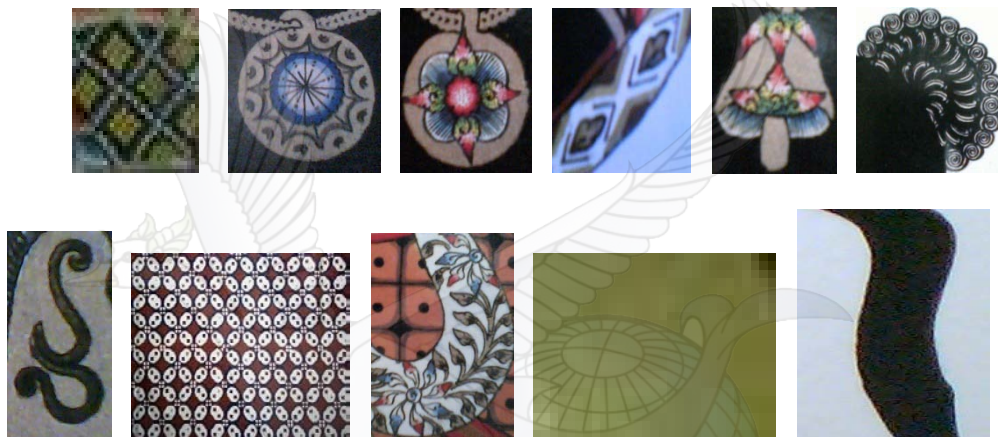
9. Tranformasi Desain

Karya desain digunakan melalui eksplorasi sebuah obyek yang diwujudkan dalam sebuah karya desain. Obyek di eksplorasi dengan berbagai pertimbangan yang mendasari, sehingga karya tersebut dapat menjadi sebuah karya baru yang dapat digunakan dan dinikmati. Pada perencanaan studio film animasi di Surakarta mengambil unsur wayang punakawan gaya Surakarta. Ragam bentuk wayang punakawan akan digunakan sebagai ide yang akan ditranformasikan dalam perencanaan desain interior.

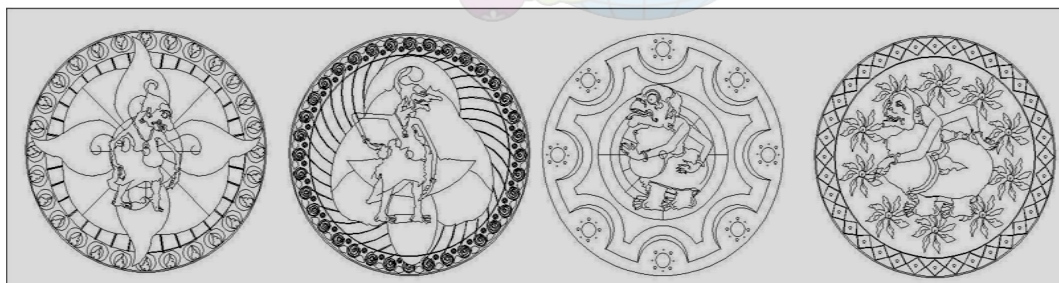


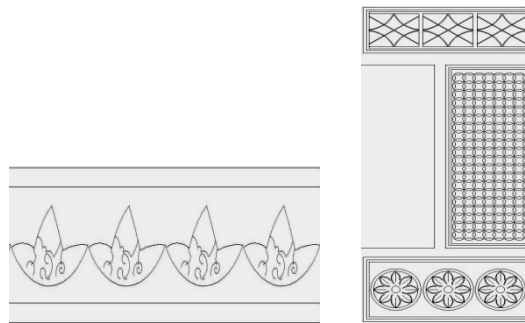
Gambar 13. Wayang Punakawan Gaya Surakarta

Keunikan ragam bentuk wayang punakawan dijadikan sebagai inspirasi dalam mewujudkan sebuah karya pada perencanaan desain interior yang diaplikasikan meliputi, *furniture*, asesoris dan pelengkap, lantai dinding serta *ceilling*. Penciptaan karya yang diterapkan berupa bentuk dasar, motif, *finishing* yang disesuaikan dengan pertimbangan faktor desain, sehingga mampu mewadahi aktifitas manusia dan digunakan secara maksimal.

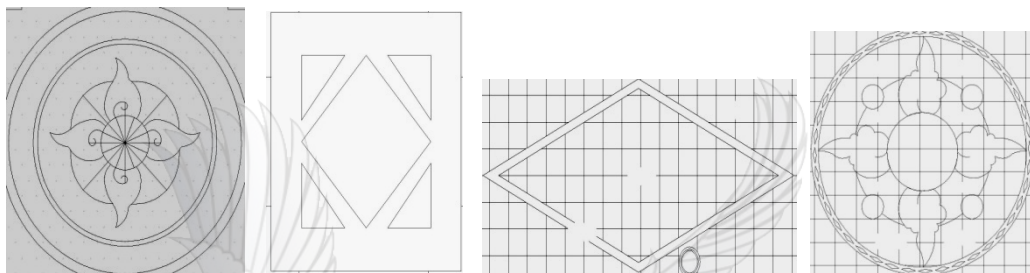


Gambar 14. Ragam Hias dan Finishing pada Wayang Punakawan

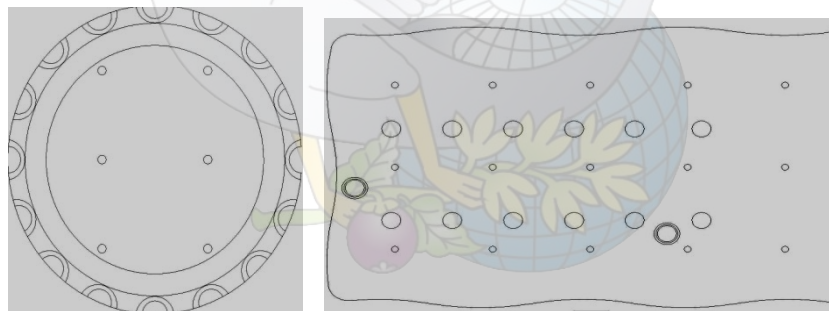




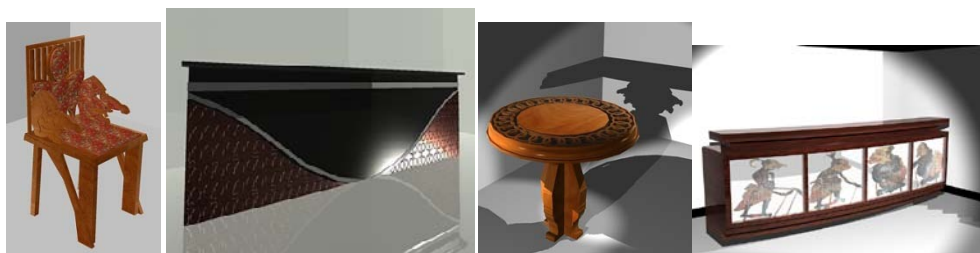
Gambar 15. Tranformasi Desain Pada Dinding



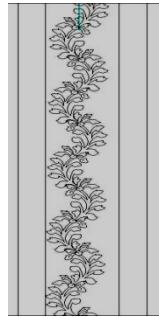
Gambar 16. Tranformasi Desain Pada Lantai



Gambar 17. Tranformasi Desain Pada *Ceiling*



Gambar 83. Tranformasi Desain Pada *Furniture*

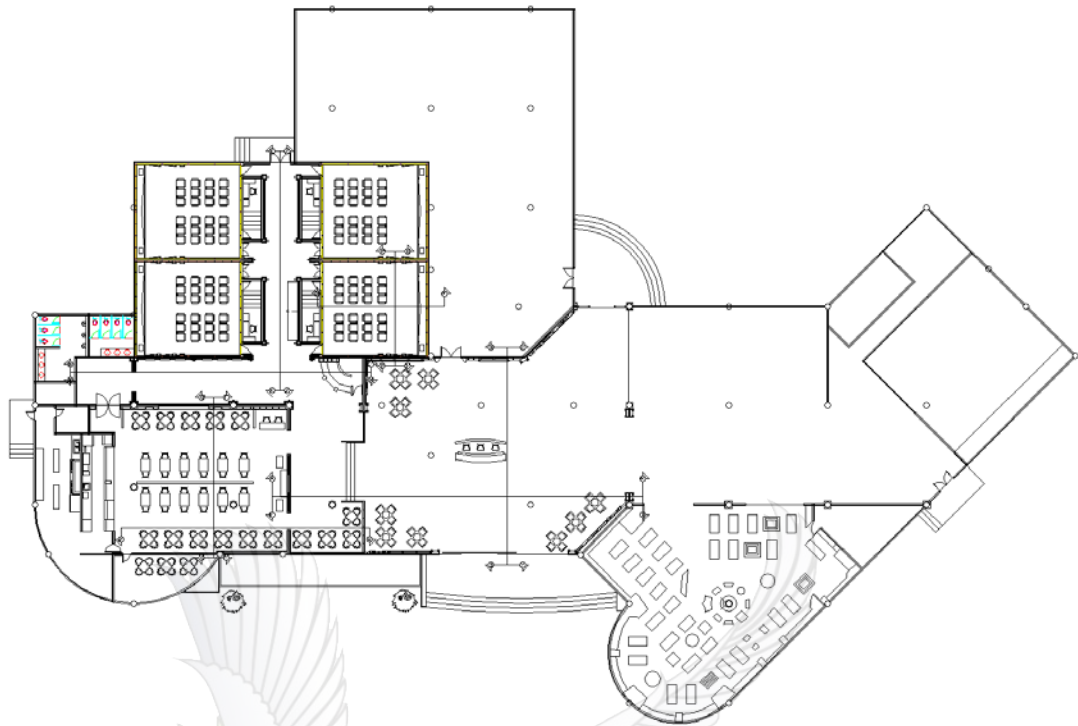


Gambar 19. Tranformasi Desain Pada kolom

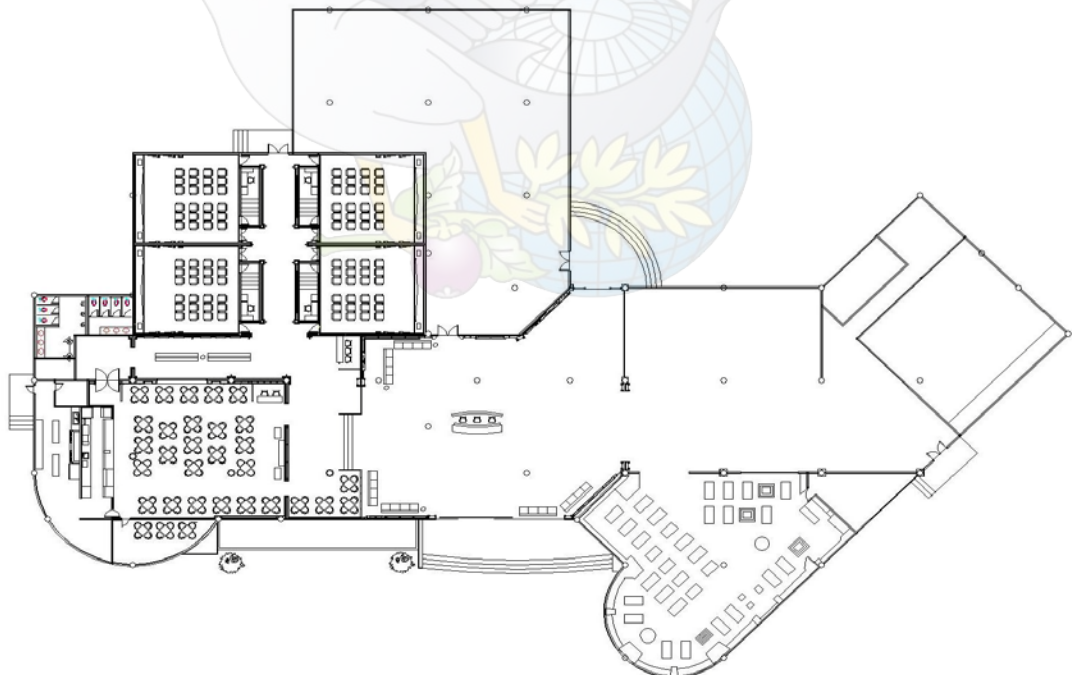
10. *Lay Out*

Perancangan *lay out* berusaha memudahkan aktivitas di dalam ruang, kenyamanan, dan juga keamanan pengguna ruang.²¹ Perencanaan desain interior membutuhkan penempatan ruang sebagai upaya memudahkan pemakai dalam menggunakan ruang berdasarkan fungsi yang akan dicapai. Fungsi ruang dan kebutuhan aktifitas pengguna dijadikan dasar sebagai penentu kebutuhan perabot yang akan digunakan sekaligus menentukan penempatan perabot.

²¹ Pamudji Suptandar, 1999, 74.



Gambar 20. Alternatif 1 (terpilih) Rencana *Layout*



Gambar 21. Alternatif 2 Rencana *Layout*

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	**
Kenyamanan	***	***
Unity	***	***
Keamanan	***	**
Tema	***	**

Tabel 5. Indikator Penilaian *Lay Out*

Keterangan :

Fungsional : Setiap *lay out furniture* pada ruang dapat mendukung dan mempermudah aktivitas pengelola dan pengunjung

Kenyamanan : *Lay out furniture* pada ruang yang sesuai dengan fungsinya akan memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Unity : Tata letak *furniture* dalam ruang, selain memperhatikan fungsi juga memperhatikan kesatuan bentuk ruangan, sehingga tidak bentuknya terpisah satu dengan yang lainnya namun menjadi satu kesatuan di dalam interiornya.

Keamanan : *Lay out furniture* pada ruang mendukung keselamatan penggunanya

Tema : Penataan *lay out* mendukung tema

11. Pembentuk Ruang

Ruang-ruang dalam bangunan dibentuk oleh elemen-elemen yang bersifat arsitektur dari struktur dan pembentuk ruang kolom-kolom, dinding, lantai dan atap. Elemen-elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dari ruang luar dan membentuk pola tatanan ruang-ruang interior.²² Pembentukan ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau *form*.²³ Unsur pembentuk ruang ini meliputi: lantai, dinding dan *ceiling*.

a. Lantai

Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan pengguna dan aus yang terus menerus.²⁴ Di beberapa tempat lantai berfungsi untuk melindungi penghuni rumah dari binatang buas dan banjir. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya rumah zaman dulu yang dibuat tinggi atau panggung. Akan tetapi seiring perkembangan zaman, lantai berfungsi untuk menahan kelembaban, menambah nilai artistik ruang, membuat kesan mewah, bahkan bisa menggambarkan selera pemilik rumah.²⁵

Lantai mempunyai pengertian sebagai berikut:

²² Francis D.K. Ching, 1996, 160

²³ Pamudji Suptandar, 1999, 95.

²⁴ Francis D.K. Ching, 1996, 162

²⁵ Gatut Susanta, "*Lantai, Griya Kreasi*", (Depok: Penebar Swadaya, 2007), 6

- 1) Sebagai pembatas ruang antara tingkat satu dengan tingkat berikutnya.²⁶
- 2) Lantai adalah bidang datar dan dijadikan sebagai alas dari ruang.²⁷
- 3) Lantai merupakan bagian paling dasar yang menjadi alas bangunan.²⁸

Beberapa hal yang berhubungan dengan lantai selain dari bentuk polanya, ada beberapa syarat dalam sebuah perancangan sebagaimana dijelaskan oleh Pamudji Suptandar yaitu lantai harus kuat menahan beban, mudah dibersihkan, tidak licin terkait dengan keselamatan manusia penghuninya, dan harus tahan terhadap kelembaban.²⁹

Kriteria fungsional pada permukaan lantai menurut Francis D.K. Ching ialah, kuat dan tahan terhadap aus; pemeliharaan yang mudah; nyaman jika diinjak; aman untuk kondisi yang licin; menyerap suara atau memantulkan serta memantulkan cahaya atau menyerap.³⁰ Kriteria Estetika yang berpengaruh pada permukaan lantai menurut Francis D.K. Ching ialah, warna; tekstur fisik dan visual, melalui latar belakang netral, elemen desain yang aktif dengan pola, skala dan arah yang sesuai.³¹ Walaupun pada umumnya dianggap sebagai permukaan multiguna dan latar belakang visual untuk suatu ruang, lantai melalui warna, pola dan tekstur dapat memainkan peranan yang aktif dalam menentukan karakter suatu ruang.

Lantai pada bangunan memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu:

²⁶ Pamudji Suptandar, 1999, 124.

²⁷ Francis D.K. Ching, 1996, 162

²⁸ Gatut Susanta, (Depok: Penebar Swadaya, 2007), 5

²⁹ J. Pamudji Suptandar, 1999:128.

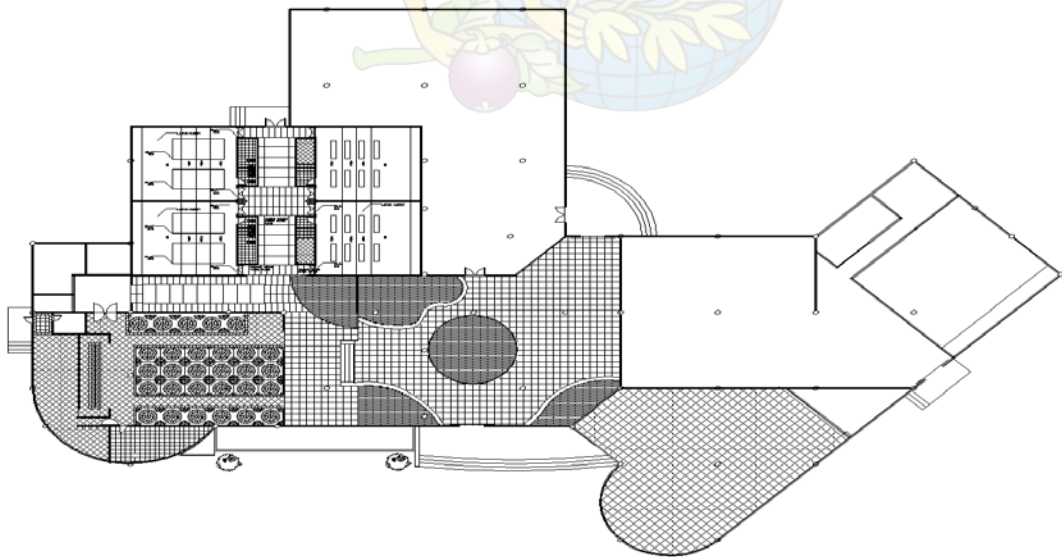
³⁰ Francis D.K. Ching, 1996, 164-165

³¹ Francis D.K. Ching, 1996, 166-167

- 1) Kuat, lantai harus dapat menahan beban
- 2) Mudah dibersihkan
- 3) Tidak licin
- 4) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang
- 5) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema.

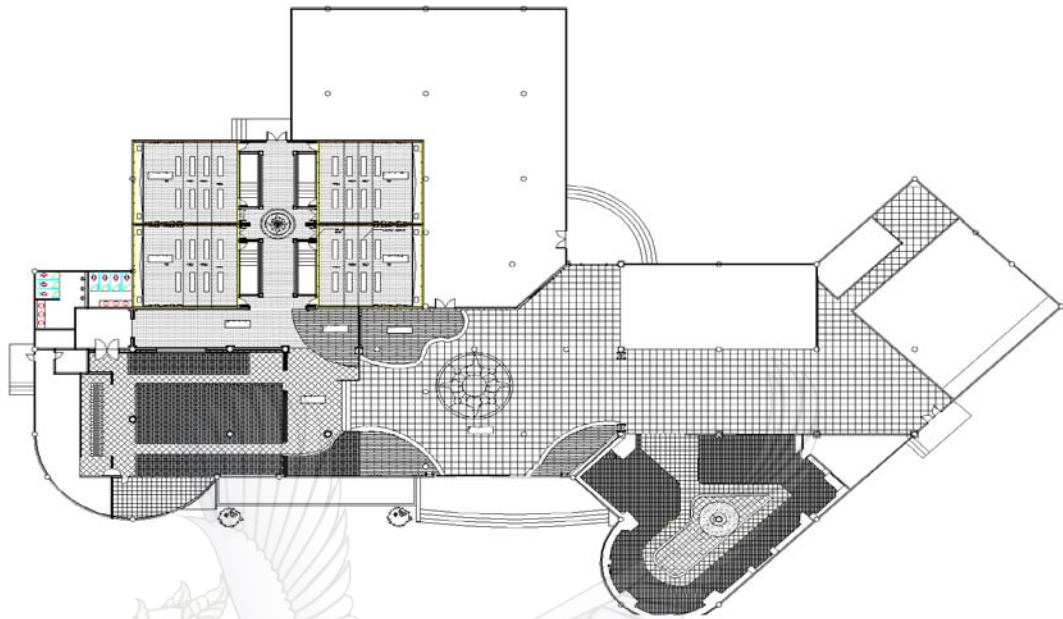
Berdasarkan atas penjabaran diatas maka studio Film Animasi di Surakarta menggunakan material bahan yang berbeda disesuaikan dengan fungsi ruang yang digunakan. Pada ruang mini sinema yang memerlukan bahan penyerap suara maka menggunakan material akustik seperti karpet pada pengaplikasian lantainya. Sedangkan ruangan yang tidak memerlukan sistem akustik menggunakan material yang mampu memberikan pola sirkulasi yang jelas pada penggunaanya. Gambar alternatif pola lantai yang digunakan pada Studio Film Animasi di Surakarta berikut ini.

Alternatif 1



Gambar 22. Alternatif 1 Pola Lantai

Alternatif 2

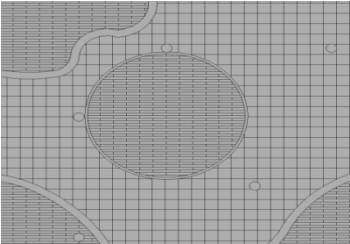
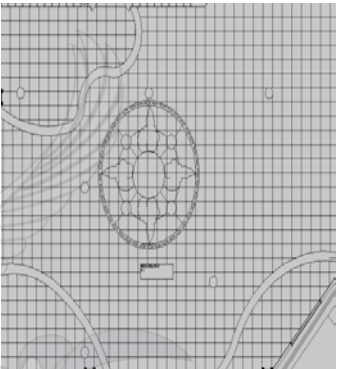


Gambar 23. Alternatif 2 (terpilih) Pola Lantai

Perencanaan lantai perlu adanya perhatian agar dapat mempertegas pola sirkulasi yang ada. Adapun penjelasan pola lantai dalam Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta adalah sebagai berikut.

1) *Lobby*

Merupakan ruang yang menjadi sentral dalam hubungan antar ruang sekaligus digunakan oleh semua pengguna, baik pengunjung maupun pengelola.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	Keramik ukuran 60X60 warna putih dipadukan dengan parket <i>laminat</i> dan batu koral putih.	Kuat dan tahan lama, memiliki beragam corak dan warna, memberikan kesan hangat pada ruang.	
2.	Granit ukuran 60X60 dan batu koral putih	Kuat, indah, berkesan mewah dan elegan. Dapat memberikan kesan natural pada ruang. Mudah dalam pengaplikasian. Membedakan zona aktifitas dan zona sirkulasi. Perawatan relatif cukup mudah dibersihkan dan mendukung tema yang di usung.	 (terpilih)

Tabel 6. Rencana Lantai pada *Lobby*

Indikator Penilaian Pola Lantai :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	**
<i>Maintenance</i>	**	***

Tabel 7. Indikator Penilaian Pola Lantai

Keterangan :

Fungsional : Pola lantai mendukung dalam perancangan *lay out* ruang.

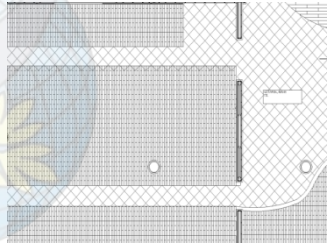
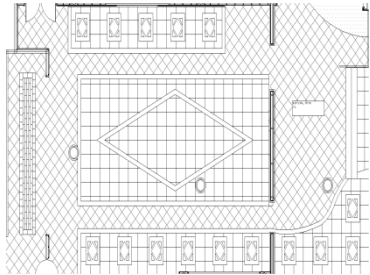
Fleksibilitas : Pola lantai dapat mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

Tema : Pola lantai mendukung tema yang dirancang.

Maintenance : Lantai mudah dalam perawatannya.

2) Café

Merupakan ruang publik yang melayani pengunjung dalam menjual makanan dan minuman ringan. Aktivitas yang dilakukan diantaranya aktivitas pada zona sirkulasi dan juga zona aktifitas, dalam hal ini zona aktifitas ialah zona makan. Perencanaan pola lantai kan mempertegas zona sirkulasi dan zona aktifitas yang digunakan oleh para pengunjung.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	Keramik ukuran 40x40, dipadukan dengan parket solid jati	Memiliki motif yang beragam, mudah dalam membersihkan, mudah dalam perbaikan, dapat membedakan zona sirkulasi dan zona aktifitas	
2.	Keramik ukuran 40x40 dipadukan dengan granit 60x60	Memiliki beragam motif, mudah perawatan, mudah dibersihkan, tahan lama, membedakan zona aktifitas dan zona sirkulasi, mudah dalam pengaplikasian sesuai tema yang digunakan.	 (terpilih)

Tabel 8. Rencana Lantai pada Café

Indikator Penilaian Pola Lantai :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	***
Fleksibilitas	***	***
Tema	***	***
<i>Maintenance</i>	*	**

Tabel 9. Indikator Penilaian Pola Lantai

Keterangan :

Fungsional : Pola lantai mendukung dalam perancangan *lay out* ruang.

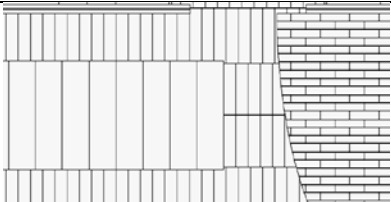
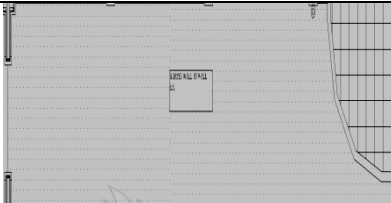
Fleksibilitas : Pola lantai dapat mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

Tema : Pola lantai mendukung tema yang dirancang.

Maintenance : Lantai mudah dalam perawatannya.

3) Ruang Mini Sinema

Ruang mini sinema merupakan ruang publik yang difungsikan sebagai ruang pemutaran film animasi 3D. Terdiri dari 2 ruang publik yaitu ruang lobby yang difungsikan sebagai tempat membeli ticket dan menunggu film yang akan diputar. Ruang mini sinema yang berfungsi sebagai tempat untuk menikmati beragam film animasi yang akan diputar.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	Granit dan parket laminate	Memberikan kesan luas pada ruang , mudah di bersihkan, membedakan zona sirkulasi dan zona aktifitas.	
2.	Karpet <i>wall to wall special custom</i>	Membedakan fungsi ruang dengan ruang yang lain, memberikan kesan hangat dan mewah, mudah dalam pengaplikasian, mendukung tema yang diusung.	 (terpilih)

Tabel 10. Rencana Lantai pada lobby Mini Sinema

Indikator Penilaian Pola Lantai :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	***
Fleksibilitas	***	***
Tema	***	***
<i>Maintenance</i>	**	**

Tabel 11. Indikator Penilaian Pola Lantai

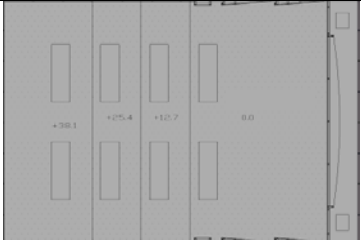
Keterangan :

Fungsional : Pola lantai mendukung dalam perancangan *lay out* ruang.

Fleksibilitas : Pola lantai dapat mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

Tema : Pola lantai mendukung tema yang dirancang.

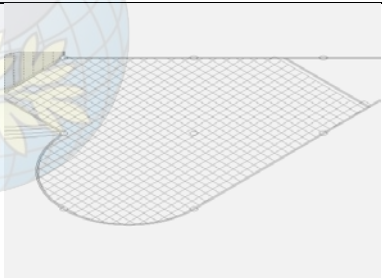
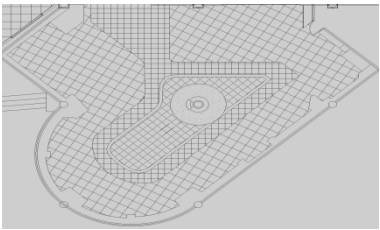
Maintenance : Lantai mudah dalam perawatannya.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Desain
1.	Karpet <i>wall to wall</i> warna merah	Digunakan sebagai akustik dalam ruang. Mudah dalam pengaplikasian, mudah dibersihkan, Mendukung tema.	 (terpilih)

Tabel 12. Rencana Lantai pada Studio Mini Sinema

4) Ruang *Merchandise*

Merupakan ruang publik yang menyediakan berbagai pernik-pernik yang berhubungan dengan film animasi. alur sirkulasi maupun zona aktifitas lebih baik di pertegas agar tidak terjadi kekacauan.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif Desain
1.	Keramik ukuran 60x60 warna putih	Mudah dalam pembersihan, tahan lama, mudah dalam perawatan.	
2.	Keramik ukuran 40x40, granit ukuran 60x60 dan karpet.	Mudah dalam perawatan, tahan lama, mudah dalam pembersihan mempertegas zona sirkulasi dan zona aktifitas, memberikan kesan luas, mudah dalam pengaplikasian mendukung tema.	 (terpilih)

Tabel 13. Rencana Lantai Ruang *Merchandise*

Indikator Penilaian Pola Lantai :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	***	***
<i>Maintenance</i>	**	**

Tabel 14. Indikator Penilaian Pola Lantai

Keterangan :

Fungsional : Pola lantai mendukung dalam perancangan *lay out* ruang.

Fleksibilitas : Pola lantai dapat mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

Tema : Pola lantai mendukung tema yang dirancang.

Maintenance : Lantai mudah dalam perawatannya.

b. Dinding

Dinding adalah elemen utama yang dengannya kita membentuk ruang interior. Dinding mengendalikan bentuk ruang, dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi, memisahkan satu ruang dengan ruang di sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.³² Selain itu, dinding interior membagi kembali ruang interior bangunan,


³² Francis D.K. Ching, 1996, 180

memberikan privasi ke masing-masing ruang dan mengendalikan jalur suara, panas, dan pencahayaan dari satu ruang ke ruang lainnya.³³

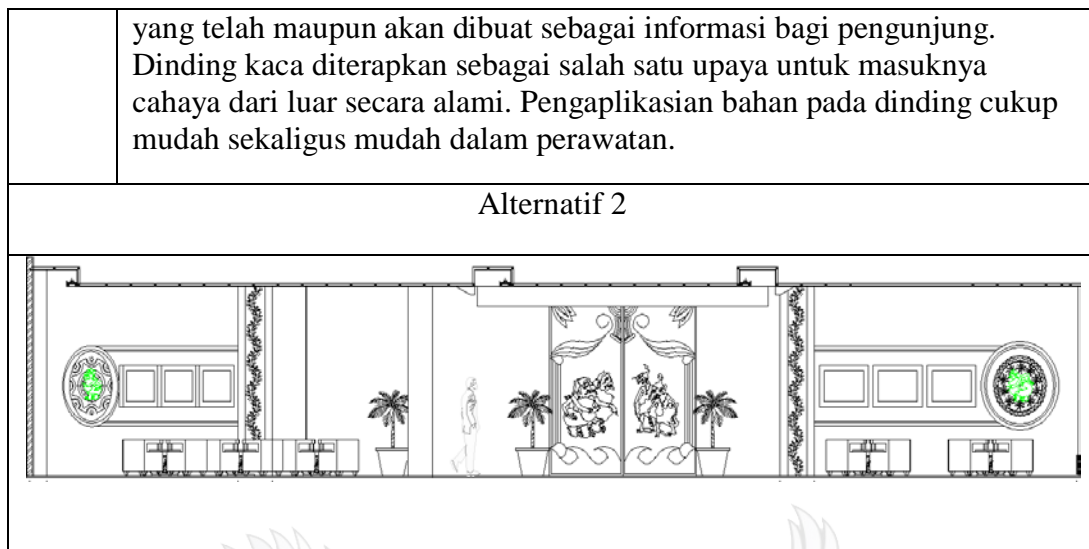
Peran dinding pada Studio Film Animasi di Surakarta memiliki perbedaan pada setiap ruang yang digunakan. Perbedaan tersebut dikarenakan fungsi ruang yang digunakan berbeda disesuaikan dengan kebutuhan ruang yang digunakan. Pembahasan mengenai masing-masing dinding adalah sebagai berikut.

1. Dinding lobby

Lobby merupakan penghubung antar ruang atau menjadi sentral kegiatan pengguna menuju ruang lainnya. Sebagai ruang sentral dan sebagai ruang pertama yang dimasuki pengguna maka lobby haruslah memiliki identitas dari Studio Film Animasi. Adapun alternatif perencanaan dinding pada lobby adalah sebagai berikut.

No.	Dasar Pertimbangan
1.	Menggunakan material kaca, dengan <i>frame</i> alumunium yang dipasang secara vertikal. Menggunakan material berupa panel busa.
Alternatif 1	
	
No.	Dasar Pertimbangan
2.	Menggunakan bahan plywood fin. Duco cat warna putih, dilengkapi dengan elemen hias berupa plat tembaga cembung yang diukir dengan motif punakawan sebagai identitas dari studio animasi dan film animasi

³³ Francis D.K. Ching, 2011, 150



Tabel 15. Dinding lobby

Indikator Penilaian pada Dinding :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	*	**
<i>Maintenance</i>	*	**

Tabel 16. Indikator Penilaian Pola Dinding

Keterangan :

Fungsional : Dinding mendukung dalam perancangan *lay out* dan fungsi ruang.

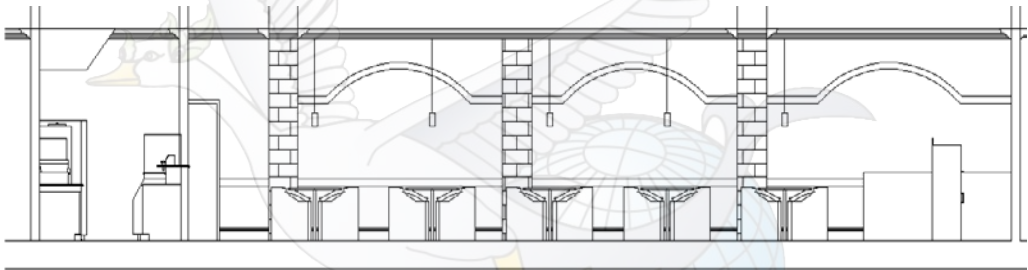
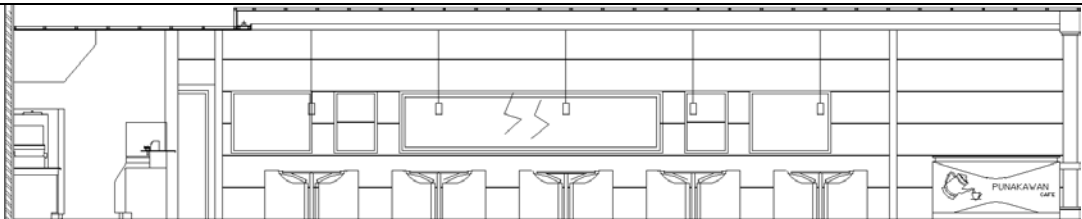
Fleksibilitas : Dinding dapat menginformasikan fungsi ruang serta mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

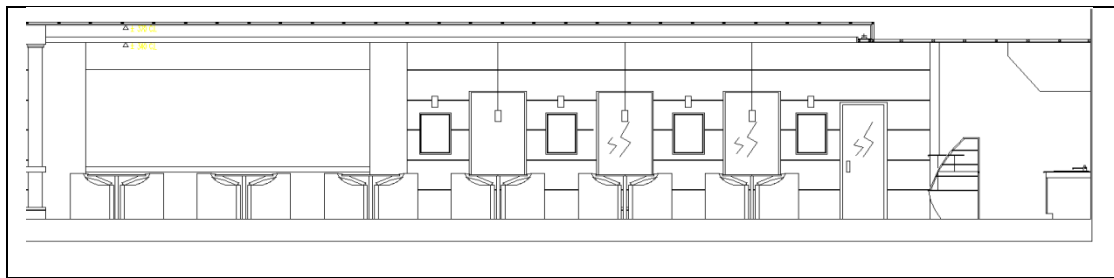
Tema : Dinding mendukung tema yang dirancang.

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatannya.

2. Dinding Cafe

Cafe merupakan tempat dimana pengunjung menikmati makanan dan minuman ringan. Memberikan suasana nyaman ceria merupakan salah satu hal yang akan dicapai dalam perencanaan cafe pada Studio Film Animasi di Surakarta.

No.	Dasar Pertimbangan
1.	Pada pilar dibuat bata ekspos, sedangkan dinding fin cat. Menggunakan frame kaca berupa kayu solid.
Alternatif 1	
	
No.	Dasar Pertimbangan
2.	Menggunakan bahan <i>plywood</i> fin. Cat putih, serta <i>plywood</i> fin hpl, rak pajang <i>built-in</i> yang menghadirkan beragam pernik-pernik film animasi. Sebagai penghias ruang digunakan lukisan punakawan sebagai elemen penghias dalam ruang. Pada salah satu sisi dinding menggunakan layar lebar yang dipasang secara <i>built-in</i> berfungsi untuk memutar cuplikan film animasi yang di buat. Penerapan bahan pada dinding dan perawatan cukup mudah.
Alternatif 2	
	



Tabel 17. Dinding Café

Indikator Penilaian pada Dinding :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	**	**

Tabel 18. Indikator Penilaian Pola Dinding

Keterangan :

Fungsional : Dinding mendukung dalam perancangan *lay out* dan fungsi ruang.


Fleksibilitas : Dinding dapat menginformasikan fungsi ruang serta mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

Tema : Dinding mendukung tema yang dirancang.

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatannya.

3. Dinding *Lobby* Mini Sinema

Lobby pada ruang mini sinema merupakan tempat untuk menunggu pemutaran film sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Ruang ini juga digunakan untuk membeli tiket sekaligus memajang berbagai film animasi yang akan diputar.

No.	Dasar Pertimbangan
1.	Menggunakan perpaduan bahan batu bata ekspos dengan kayu jati solid fin. Melamic
Alternatif 1	
	
No.	Dasar Pertimbangan
2.	Menggunakan bahan <i>plywood</i> dilapisi dengan hpl, dan <i>wallpapper</i> . Pengaplikasian maupun perawatan mudah dan terkesan ringan. Elemen pelengkap pada lobby mini sinema berupa <i>wall lamp</i> dan juga <i>neon box</i> yang memajang film yang diputar dan juga akan diputar serta terdapat relief wayang.
Alternatif 2	

Tabel 19. Dinding *Lobby* Mini Sinema

Indikator Penilaian pada Dinding :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	**
Fleksibilitas	***	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	**	**

Tabel 20. Indikator Penilaian Pola Dinding

Keterangan :

Fungsional : Dinding mendukung dalam perancangan *lay out* dan fungsi ruang.

Fleksibilitas : Dinding dapat menginformasikan fungsi ruang serta mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

Tema : Dinding mendukung tema yang dirancang.

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatannya.

4. Dinding Mini Sinema

Mini sinema merupakan tempat bagi para pengunjung untuk menikmati film 3D dengan efek nyata berupa gerakan pada kursi. Sistem akustik sangat diperlukan untuk mencapai kenyamanan bagi pengunjung menikmati film yang diputar. Dinding pada ruang mini sinema pengaplikasiannya berbeda dengan ruang lain. Hal ini disebabkan karena pada ruang mini sinema menggunakan suara yang dihasilkan *sound* yang keras sehingga fungsi dinding tidak hanya terbatas pada fungsi dinding sebagai pembatas antar ruang, namun meningkat karena digunakan sebagai peredam dan pemantul suara yang dikelola pada aspek pengolahan akustik ruang. Bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam perancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang kelas musik yakni berjenis bahan berpori dan karpet.³⁴

Pada ruang mini sinema perlu adanya perhatian khusus dalam mengelola gelombang rambatan bunyi yang dihasilkan, sehingga gelombang bunyi yang ditangkap manusia sebagai pengguna dapat diterima dengan baik. Perlakuan khusus tersebut juga diterapkan pada pengaplikasian dinding yang digunakan. Diantara perlakuan khusus tersebut perlu memperhatikan hal berikut ini.

a) Pemantulan Bunyi

Permukaan yang keras, tegar dan rata, seperti beton, batu bata, plester atau gelas, memantulkan hampir semua energi bunyi yang jatuh padanya.³⁵ Namun harus diingat, bahwa panjang gelombang bunyi jauh lebih panjang dari panjang

³⁴ Leslie L, Doelle. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Erlangga. 1990, hal. 33.

³⁵ Leslie L, Doelle. 1990, Hal. 26.

gelombang sinar cahaya, dan hukum pemantulan bunyi hanya berlaku jika panjang gelombang bunyi adalah kecil dibandingkan ukuran permukaan pemantul.³⁶ Permukaan pemantulan cembung cenderung menyebarkan gelombang bunyi dan permukaan cekung mengumpulkan gelombang bunyi pantul dalam ruang.³⁷ Hal ini berarti hukum pemantulan bunyi diperlukan dalam pengaplikasian ruang mini sinema, sehingga pengguna yang berada jauh dari sumber suara dapat tetap mendengarkan suara dengan jelas.

b) Penyerapan Bunyi

Bahan lembut, berpori dan kain serta juga manusia, menyerap sebagian besar gelombang bunyi yang menumbuk mereka, dengan perkataan lain, mereka adalah penyerap bunyi. Dalam akustik pada ruang mini sinema terdapat unsur-unsur yang dapat menunjang penyerapan bunyi :

- 1) Lapisan permukaan dinding, lantai dan atap.
- 2) Isi ruang seperti penonton, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak dan karpet.
- 3) Udara dalam ruang..³⁸

c) Difusi bunyi

Bila tekanan bunyi di setiap bagian ruang sama dan gelombang bunyi dapat merambat dalam semua arah, maka medan bunyi dikatakan serba sama atau *homogen*; dengan kata lain, *difusi* bunyi atau penyebaran bunyi terjadi dalam ruang. *Difusi* bunyi yang cukup adalah ciri akustik yang diperlukan pada jenis

³⁶ Leslie L, Doelle. 1990, Hal. 26

³⁷ Leslie L, Doelle. 1990, Hal. 26.

³⁸ Doelle, Leslie E. 1990, Hal. 26.

ruang tertentu (ruang konser, studio radio dan rekaman dan ruang-ruang musik), karena ruang-ruang itu membutuhkan distribusi bunyi yang merata, mengutamakan kualitas musik dan pembicaraan aslinya, dan menghalangi cacat akustik yang tak diinginkan.³⁹

Difusi bunyi dapat diciptakan dengan beberapa cara.

- 1) Pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tak teratur dalam jumlah yang banyak sekali, seperti pilaster, pier, balok-balok telanjang, langit-langit yang terkotak-kotak, pagar balkon yang dipahat dan dinding yang bergerigi.
- 2) Penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap secara bergantian.
- 3) Distribusi lapisan penyerap bunyi yang berbeda secara tak teratur dan acak.⁴⁰

Dari penjelasan tersebut di atas peng-aplikasian bahan yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut, (1) *rock wool* atau *glass woll*, (2) *plywood* 24 mm yang dilapisi dengan hpl, (3) *yumen akustik*. Adapun alternatif desain dinding yang digunakan sebagai berikut.

No.	Dasar pertimbangan
1.	Material <i>plywood</i> fin. Hpl. Pada pengaplikasiaanya dinding dibuat berlubang sehingga <i>noise</i> dapat diserap pada dinding.
Alternatif 1	

³⁹ Doelle, Leslie E. 1990, Hal. 27.

⁴⁰ Doelle, Leslie E. 1990, Hal. 27.

	
No.	Dasar Pertimbangan
2.	<p>Menggunakan kombinasi bahan <i>yumen</i> akustik sebagai bahan penyerap bunyi dengan <i>plywood</i> lapis hpl sebagai bahan pemantul bunyi. Selain berfungsi sebagai pembentuk ruang terdapat fungsi yang tercapai yaitu akustik dalam ruang. pengaplikasian bahan dan perawatan mudah. Pada sisi layar terdapat panel ragam hias yang dibuat berlubang sebagai sarana keluarnya suara dari <i>sound system</i>.</p>
Alternatif 2	
	

Tabel 21. Dinding Mini Sinema

Indikator Penilaian pada Dinding :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	***
Tema	***	***
<i>Maintenance</i>	**	**

Tabel 22. Indikator Penilaian Pola Dinding

Keterangan :

Fungsional : Dinding mendukung fungsi ruang sebagai akustik dalam meningkatkan kualitas suara.



Tema : Dinding mendukung tema dan fungsi ruang.

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatannya.

5. Dinding *Merchandise*

Merupakan tempat dimana pengunjung dapat membeli pernak-pernik yang berhubungan dengan dunia animasi. Berupa kaos, mug, dan lain-lain. Ruang *merchandise* memiliki karakter ceria berupa warna-warna yang dapat menarik perhatian pengunjung.

No.	Dasar pertimbangan
1.	<i>Plywood</i> fin. Hpl menggunakan warna-warna hangat dengan campuran warna <i>soft</i> primer.
Alternatif 1	

	
No.	Dasar pertimbangan
2.	Batu bata ekspos dipadukan dengan wallpapper, pvc, dan juga plywood lapis hpl. mudah dalam pembuatan, bahan yang digunakan tergolong ringan. selain sebagai pembentuk ruang, pengaplikasian bahan akan memberikan warna berbeda, sehingga pengunjung dapat lebih nyaman didalamnya.
Aplikasi	
	

Tabel 23. Dinding *Merchandise*

Indikator Penilaian pada Dinding :

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	**
<i>Maintenance</i>	**	**

Tabel 24. Indikator Penilaian Pola Dinding

Keterangan :

Fungsional : Dinding mendukung dalam perancangan *lay out* dan fungsi ruang.

Fleksibilitas : Dinding dapat menginformasikan fungsi ruang serta mendukung kemudahan pengunjung dalam menemukan dan menggali objek.

Tema : Dinding mendukung tema yang dirancang.

Maintenance : Dinding mudah dalam perawatannya.

c. *Ceiling*

Langit-langit adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya.⁴¹ Di dalam interior, langit-langit *ceiling* dapat didefinisikan sebagai bidang penutup atau pembatas bagian atas sebuah ruang dalam yang terbentuk dari bidang atas sebuah ruang dalam yang terbentuk dari bidang alas dan dinding-dinding yang terletak pada keempat sisi.⁴² Adapun fungsi *ceiling* adalah sebagai berikut.

- 1) Sebagai pelindung manusia dibawahnya.
- 2) Sebagai pembentuk ruang.
- 3) Sebagai *skylight* yaitu meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.
- 4) Untuk menonjolkan konstruksi pada bangunan untuk dekorasi.

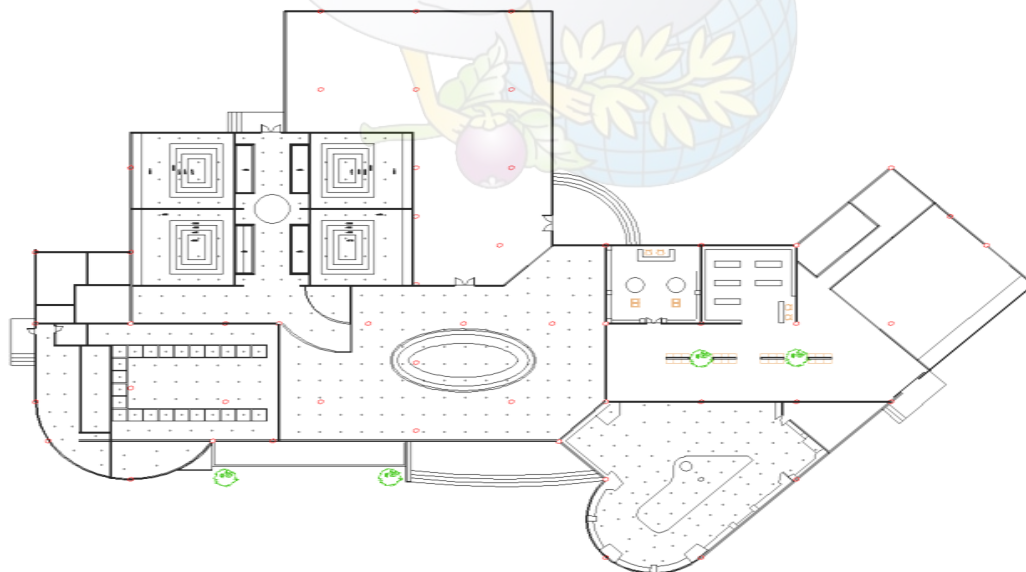
⁴¹ Francis D.K. Ching, 1996, 192

⁴² Pamudji Suptandar, 1999, 123.

- 5) Merupakan ruang untuk pelindung beberapa instalasi, AC, kabel listrik, gantungan armature, *loudspeaker*, dan lain-lain.
- 6) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu.
- 7) Sebagai penunjang unsure dekorasi ruang dalam.
- 8) Sebagai peredam suara/akustik.
- 9) Sebagai penciptaan suasana/tema.

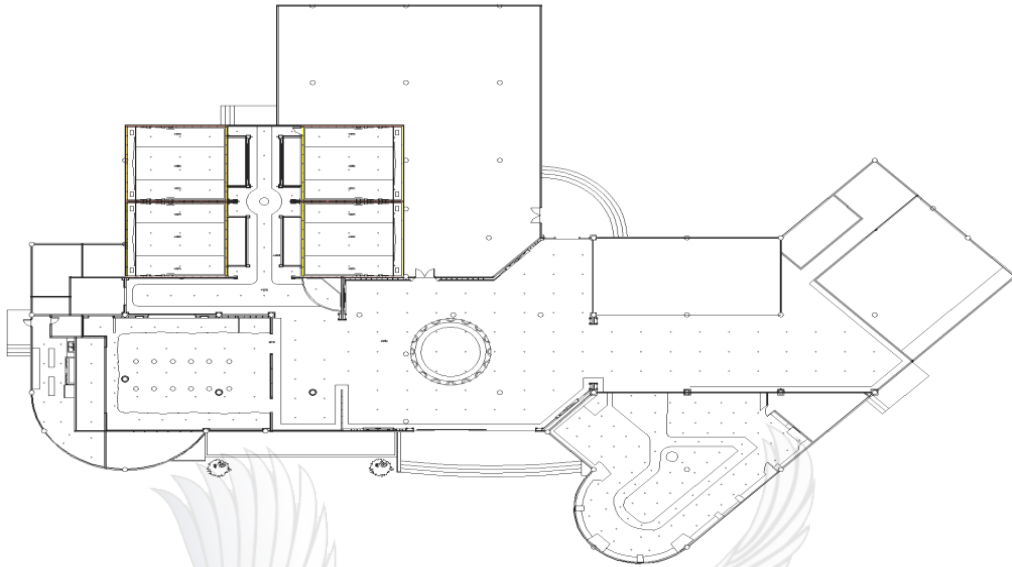
Penggunaan *ceiling* pada studio film animasi di Surakarta secara umum menggunakan bahan *gypsum board* dan secara khusus penggunaan bahan *plavon pvc* di padukan dengan *gypsum board* diaplikasikan pada ruang mini cinema. Penentuan bahan yang digunakan didasarkan atas pertimbangan kemudahan dalam pemasangan sekaligus perawatan. Gambar alternatif *ceiling* Studio Film Animasi di Surakarta terlihat dalam gambar berikut.

Alternatif 1.



Gambar 24. Alternatif 1 Pola *Ceiling*

Alternatif 2

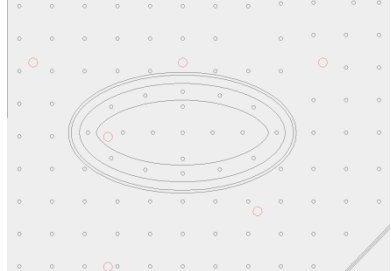


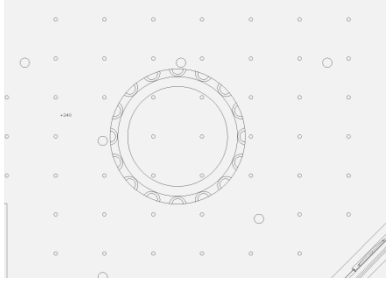
Gambar 25. Alternatif 2 Pola (Terpilih) *Ceiling*

Alternatif perencanaan desain *ceiling* dijabarkan sebagai berikut.

1) Lobby

Perencanaan *ceiling* pada lobby diperlukan karena ruang lobby berfungsi sebagai pusat dari segala aktifitas pengguna dan penghubung antar ruang. *Ceiling* sebagai penutup ruang dapat memberikan kesan yang luas pada area lobby.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	<i>Gypsum board</i>	Mudah dalam pemasangan, ringan, perawatan dapat diberi warna sesuai dengan tema.	

2.	<i>Gypsum board</i> fin. Warna putih.	Mudah dalam pengaplikasian dan perawatan. Bentuk yang digunakan merupakan transformasi bentuk kalung yang digunakan pada punakawan sehingga dapat mendukung tema.	
----	---------------------------------------	---	--

Tabel 25. Rencana *Ceiling* pada lobby

Indikator penilaian pola *ceiling*.

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 26. Indikator Penilaian Pola *Ceiling*

Keterangan :

Fungsional : Pola *ceiling* mendukung tata letak / *lay out furniture* dan fungsi ruang.

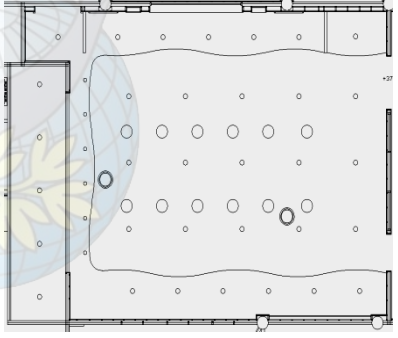
Fleksibilitas : Pola *ceiling* dapat mendukung kemudahan pengunjung mengenali objek.

Tema : Pola *ceiling* mendukung tema yang diusung.

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatannya.

2) Café

Merupakan tempat dimana pengunjung menghabiskan waktu untuk bersantai dengan makan dan minuman yang disediakan. Memberikan kesan hangat namun ceria merupakan ide perencanaan pada café. Oleh karena itu, perlu adanya perencanaan desain *ceiling* yang mampu memberikan efek tidak membosankan.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	<i>Gypsum board</i> dilengkapi dengan lampu gantung sebagai aksesoris dan juga lampu led sebagai lampu yang diletakkan pada up <i>ceilling</i>	Memiliki bahan yang ringan dan mudah dalam pemasangan, mudah dalam pewarnaan. Mudah dalam perawatan.	
2.	<i>Gypsum board finishing</i> cat dipadukan dengan bahan pvc dengan bentuk panel kayu. Terdapat lampu gantung sebagai aksesoris	Memiliki bahan yang ringan, mudah dalam pemasangan maupun perawatan. Penggunaan bahan pvc dengan bentuk panel kayu selain mudah dalam perawatan maupun pemasangan akan memberikan kesan hangat bagi pengunjung.	

Tabel 27. Rencana *Ceiling* pada *Lobby Café*

Indikator penilaian pola *ceiling*.

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***

Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	**	***

Tabel 28. Indikator Penilaian Pola *Ceiling*

Keterangan :

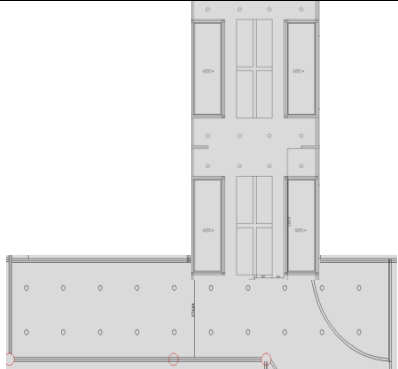
Fungsional : Pola *ceiling* mendukung tata letak / *lay out furniture* dan fungsi ruang.

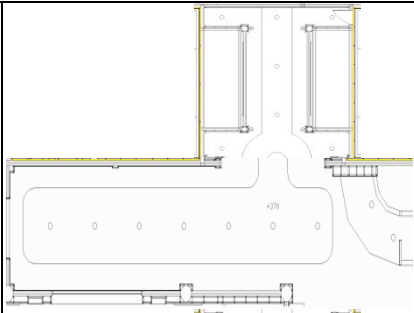
Tema : Pola *ceiling* mendukung tema yang diusung.

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatannya.

3) Ruang Mini Sinema

Ruang publik yang berfungsi menampilkan karya-karya 3D yang telah dibuat menjadi sebuah film pertunjukan. Perencanaan *ceiling* tidak hanya difungsikan sebagai penutup ruang namun juga digunakan sebagai system akustik ruang. Ruangan ini akan memberikan rasa nyaman dan tenang sehingga dapat lebih menikmati dalam menonton film.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	<i>Gypsum board</i> <i>Fin. cat putih</i>	Mudah dalam pemasangan, perawatan dan memiliki bahan yang ringan	
2.	<i>Gypsum board</i> <i>finishing cat</i> dipadukan dengan up <i>ceiling</i>	Merupakan bahan yang ringan, mudah dalam pemasangan maupun perawatan,	

	dan juga lampu gantung sebagai aksesoris.	memberikan kesan elegan namun tidak membosankan.	
--	---	--	--

Tabel 29. Rencana *Ceiling* pada *Lobby* Mini Sinema

Indikator penilaian pola *ceiling*.

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	**
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***

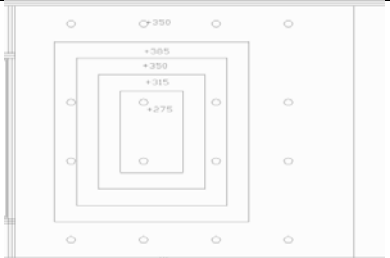
Tabel 30. Indikator Penilaian Pola *ceiling*

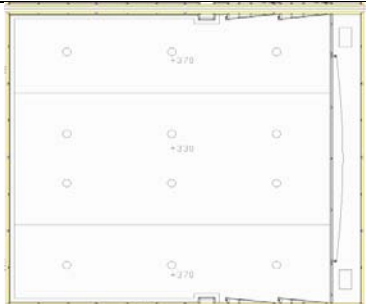
Keterangan :

Fungsional : Pola *ceiling* mendukung tata letak / *lay out furniture* dan fungsi ruang.

Tema : Pola *ceiling* mendukung tema yang diusung.

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatannya.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	<i>Acoustic board</i> dengan <i>finishing</i> cat warna putih gading	Bahan ringan, mudah dalam pemasangan maupun perawatan, mampu menyerap bunyi.	

2.	<i>Acoustic board</i> dan perpaduan <i>ceiling pvc</i> dengan <i>finishing</i> cat warna krem.	Bahan ringan, mudah dalam pemasangan maupun perawatan, mampu menyerap bunyi dan juga memantulkan bunyi.	
----	--	---	--

Tabel 31. Rencana *Ceiling* pada Mini Sinema

Indikator penilaian pola *ceiling*.

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	***	***
Tema	**	**
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 32. Indikator Penilaian Pola *Ceiling*

Keterangan :

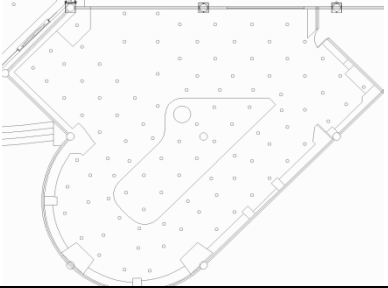
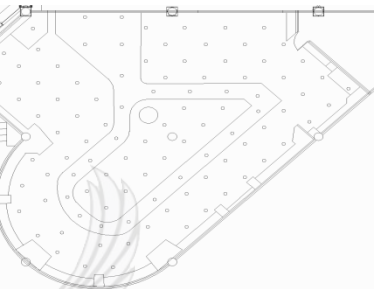
Fungsional : Pola *ceilling* mendukung fungsi ruang sebagai akustik.

Tema : Pola *ceilling* mendukung tema yang diusung.

Maintenance : *Ceilling* mudah dalam perawatannya.

4) Ruang *Merchandise*

Merupakan ruang di fungsikan sebagai tempat transaksi jual beli berupa pernik –pernik yang berhubungan dengan film animasi yang telah diputar. Pola *ceilling* dapat memberikan batasan antara zona sirkulasi maupun zona aktifitas selain memberikan kesan pada ruang.

No.	Bahan	Dasar pertimbangan	Alternatif desain
1.	<i>Gypsum board</i> dengan finishing cat warna putih.	Mudah dalam pengaplikasian, ringan, mudah dalam perawatan.	
2.	<i>Gypsum board</i> dengan finishing cat warna putih dengan cara kuas	Mudah dalam penaplikasian, ringan, mudah dalam perawatan, membentuk <i>texture</i> sehingga tidak tampak flat, dilengkapi dengan lampu led yang menambah kesan riang.	

Tabel 33. Rencana *Ceiling* pada *Merchandise*

Indikator penilaian pola *ceiling*.

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**

Tabel 34. Indikator Penilaian Pola *Ceiling*

Keterangan :

Fungsional : Pola *ceiling* mendukung tata letak / *lay out furniture* dan fungsi ruang.

Fleksibilitas : Pola *ceiling* dapat mendukung kemudahan pengunjung mengenali objek.

Tema : Pola *ceiling* mendukung tema yang diusung.

Maintenance : *Ceiling* mudah dalam perawatannya.

12. Unsur Pengisi Ruang

Kebutuhan akan ruang tidak lepas dari kebutuhan manusia akan perabot atau *furniture* yang melengkapinya. Kebutuhan tersebut disesuaikan dengan fungsi untuk efisiensi ruang. Perabot menjadi perantara antara arsitektur dan manusianya. Menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang dan masing-masing individu. Membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan tugas-tugas dan aktivitas.⁴³

Pada perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta membutuhkan perencanaan *furniture* dengan mempertimbangkan aktivitas yang terjadi. Kebutuhan *furniture* tentunya tidak lepas dari faktor kenyamanan dan penampilan estetis yang mendukung penciptaan suasana. Dengan berbagai pertimbangan tersebut maka alternatif furnitur yang digunakan adalah sebagai berikut.

a) Ruang Lobby

alternatif	Ruang lobby		
1	Memiliki bahan dari kayu fin hpl dan stainless, bahan cukup mudah dalam penaplikasian, memiliki bentuk yang lebih modern.cukup kuat dan tahan lama.		
			
Meja Resepsionis		Meja Lobby	Kursi Lobby
2	Terdiri dari bahan solid berupa kayu jati yang di <i>finishing</i> dengan		

⁴³ Francis D.K. Ching, 1996, 240

melamic. Merupakan bahan yang kuat dan mudah dalam pengaplikasian dan perawatan. Digunakan dalam ruang lobby diantaranya meja resepsionis yang digunakan untuk petugas resepsionis memberikan informasi kepada para pengunjung, kursi dan meja lobby digunakan untuk para pengunjung beristirahat. Mendukung tema eklektik yang diangkat.		
		
Meja Resepsionis	Meja lobby	Kursi Lobby

Tabel 35. Alternatif *Furniture Hall/Lobby*Indikator penilaian *furniture*

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 36. Indikator Penilaian *Furniture*

Keterangan :

Fungsional : *Furniture* mendukung pengisian ruang dengan bersandar pada standart ergonomis dan tuntutan antropometri.

Fleksibilitas : Pemilihan bahan *furniture* yang mengutamakan ketahanan konstruksi.

Tema : Bentuk *furniture* mendukung tema yang diajukan.

Maintenance : Mudah dalam segi perawatan.

b) Ruang Cafe

Alternatif	Ruang Café	
1	Material bahan berupa besi yang di finishing dengan cat, mudah dalam perawatan dan pengaplikasian. Memiliki bentuk yang lebih minimalis.	
		
	Meja Kasir	Meja Bar
		
	Meja Kursi 2 orang	Meja kursi 4 orang
2	Material bahan kayu jati finisihing melamic, mudah dalam aplikasi maupun perawatan. Mengadopsi bentuk maupun ragam hias pada wayang punakawan sehingga mendukung tema yang diangkat.	
		
	Meja Kasir	Meja Bar
		
	Meja Kursi 2 orang	Meja kursi 4 orang

Tabel 37. Alternatif Furniture Café

Indikator penilaian *furniture*

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	**
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	***

Tabel 38. Indikator Penilaian *Furniture*

Keterangan :

Fungsional : *Furniture* mendukung pengisian ruang dengan bersandar pada standart ergonomis dan tuntutan antropometri.


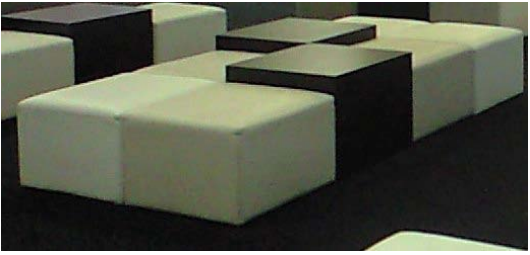

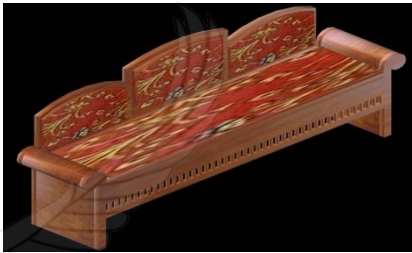
Fleksibilitas : Pemilihan bahan *furniture* yang mengutamakan ketahanan konstruksi.

Tema : Bentuk *furniture* mendukung tema yang diajukan.

Maintenance : Mudah dalam segi perawatan.

c) Ruang Lobby Mini Sinema

Alternatif	Ruang Lobby Mini Sinema
1	Terdiri dari material yang modern dengan pengaplikasian berupa bentuk yang minimalis. Digunakan sebagai tempat penjualan tiket dan menunggu pemutaran film.

	
<p>Meja Ticket</p>	<p>Kursi Tunggu</p>
<p>2</p>	<p>Terbuat dari kayu jati di finishing melamic , mudah dalam pengaplikasian dan perawatan. Digunakan sebagai tempat penjualan tiket pada sinema dan menunggu pemutaran film. Mendukung tema yang diangkat yaitu eklektik.</p>
	
<p>Meja Ticket</p>	<p>Kursi Tunggu</p>

Tabel 39. Alternatif *Furniture Lobby* Mini SinemaIndikator penilaian *furniture*

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**

Tabel 40. Indikator Penilaian *Furniture*



Keterangan :

Fungsional : *Furniture* mendukung pengisian ruang dengan bersandar pada standart ergonomis dan tuntutan antropometri.

Fleksibilitas : Pemilihan bahan *furniture* yang mengutamakan ketahanan konstruksi.

Tema : Bentuk *furniture* mendukung tema yang diajukan.

Maintenance : Mudah dalam segi perawatan.

Alternatif	Ruang Mini Sinema
1	Merupakan ruangan yang digunakan untuk menikmati film animasi terbaru. Furniture yang digunakan menggunakan bahan busa dan dilapisi dengan kain poliester. Digunakan untuk menonton film animasi 2D.
 <p>Kursi Mini Sinema 2D</p>	
2	Merupakan ruangan yang digunakan untuk menonton film terbaru namun dikhususkan untuk film animasi 3D dimana penonton dapat merasakan sesuai dengan alur cerita yang digunakan. Menggunakan sistem hidrolik untuk menggerakkan kursi.
 <p>Kursi Mini Sinema 3D</p>	

Tabel 41. Alternatif *Furniture* Mini Sinema

Indikator penilaian *furniture*

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	**
<i>Maintenance</i>	**	**

Tabel 42. Indikator Penilaian *Furniture*

Keterangan :

Fungsional : *Furniture* mendukung pengisian ruang dengan bersandar pada standart ergonomis dan tuntutan antropometri.

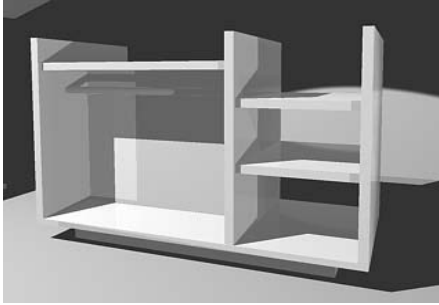

Fleksibilitas : Pemilihan bahan *furniture* yang mengutamakan ketahanan konstruksi.

Tema : Bentuk *furniture* mendukung tema yang diajukan.

Maintenance : Mudah dalam segi perawatan.

d) Ruang Merchandise

Alternatif	Ruang Merchandise	
1	Material bahan besi membuat lebih kuat dan tahan lama. Bentuk yang sederhana dan minimalis.	
		

	Rak Baju	Rak Mainan
2	Material berupa bahan kayu dengan finishing melamin dan duco. Material mudah dalam aplikasi maupun perawatan. Dengan finishing pada furniture dapat mendukung tema yang diangkat.	
	 <p>Rak Baju</p>	 <p>Rak Mainan</p>

Tabel 43. Alternatif *Furniture Merchandise*

Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Fleksibilitas	**	***
Tema	**	***
<i>Maintenance</i>	***	**

Tabel 44. Indikator Penilaian *Furniture*

Keterangan :

Fungsional : *Furniture* mendukung pengisian ruang dengan bersandar pada standart ergonomis dan tuntutan antropometri.

Fleksibilitas : Pemilihan bahan *furniture* yang mengutamakan ketahanan konstruksi.

Tema : Bentuk *furniture* mendukung tema yang diajukan.

Maintenance : Mudah dalam segi perawatan.

13. Pengkondisian Ruang

Sistem lingkungan interior adalah komponen penting pada setiap bangunan karena menyediakan pada pemakainya kondisi udara, visual, suara dan pembuangan yang dibutuhkan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan.⁴⁴

Untuk mendukung kenyamanan pengguna dalam suatu bangunan maka perlu adanya faktor pendukung yang melengkapinya, diantaranya adalah (1) pencahayaan, (2) penghawaan, (3) akustik ruang.

a. Pencahayaan

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek-efek tertentu.⁴⁵ Perencanaan pembagian pencahayaan dalam ruang yang ditata secara tepat dapat memberikan efek-efek eksklusif, nyaman dan menarik. Sistem pencahayaan pada hakekatnya dapat dibedakan dalam dua aspek prinsip, yaitu yang bersangkutan dengan aspek penglihatan, nyaman dan tidak.⁴⁶ Realitas ini memperlihatkan bahwa cahaya memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kebutuhan pencahayaan dalam ruang mampu digunakan sebagai pembangun suasana dalam ruang.

Pencahayaan terdiri dari 2 jenis yaitu cahaya buatan dan cahaya alam. Cahaya buatan ialah cahaya yang berasal dari buatan manusia, seperti lampu dan lain sebagainya. Sedangkan pencahayaan alami bersumber dari sinar matahari, sinar bulan, dan sumber-sumber dari alam lainnya. Penerangan buatan terbagi 2 jenis, penerangan ruang dan lampu hias. Penerangan ruang bersumber pada

⁴⁴ Francis D.K. Ching, 1996, 278

⁴⁵ Pamudji Suptandar, 1999, 216.

⁴⁶ Pamudji Suptandar, 1999, 217.

lampu yang memiliki cahaya penerangan yang besar dan cukup untuk menerangi ruangan. Lampu hias merupakan lampu yang digunakan untuk mempertegas tema tertentu atau sebagai aksen ruang.

Berdasarkan pendistribusian cahaya terdapat 5 sistem penerangan (iluminasi) yang masing-masing berbeda sifat, karakter dan pengaruh distribusi cahayanya, sistem tersebut meliputi:

a) Sistem pencahayaan langsung (*direct lighting*)

Sistem iluminasi ini 90% hingga 100% cahaya mengarah langsung ke obyek yang diterangi. Oleh karena itu sistem ini mengakibatkan:

- (1) Penyinaran efektif
- (2) Menimbulkan kontras dan bayangan
- (3) Terjadi silau, baik langsung dari sumber cahaya maupun akibat cahaya pantulan

b) Sistem pencahayaan setengah langsung (*semi direct lighting*)

Pada sistem iluminasi ini, 60% sampai 90% cahaya mengarah pada obyek yang diterangi dan cahaya selebihnya menerangi langit-langit dan dinding yang juga memantulkan cahaya obyek tersebut

c) Sistem iluminasi difus (*general diffuse lighting*)

Sistem iluminasi difus jika 40% sampai 60% cahaya mengarah pada obyek dan sisanya menyinari langit-langit dan dinding yang juga memantulkan cahaya ke arah obyek tersebut.

d) Sistem pencahayaan setengah tak langsung

Pada prinsipnya sistem ini merupakan kebalikan dari sistem setengah langsung. Sistem setengah tak langsung 60% hingga 90% cahaya diarahkan pada *ceiling* dan dinding. Sisanya diarahkan langsung ke obyek. Karena sebagian besar cahaya mengenai bidang kerja, berasal dari pantulan langit-langit dan dinding. Maka dapat dikatakan cahaya yang datang berasal dari segala arah, sehingga bayangan relatif tidak tampak dan silau dapat diperkecil.

e) Sistem iluminasi tidak langsung (*indirect lighting*)

Sistem *indirect lighting*, 90% hingga 100% cahaya diarahkan kelangit-langit dan dinding. Oleh karena keseluruhan cahaya yang menyinari obyek pada bidang kerja merupakan cahaya pantulan segala arah dari langit-langit dan dinding, maka mengakibatkan:

- (1) Penyinaran tidak efektif
- (2) Tidak ada kontras dan relatif tidak menimbulkan bayangan
- (3) Tidak menyilaukan⁴⁷

Ditinjau dari sistem peletakkannya, peletakkan sumber cahaya dapat dilakukan dengan beberapa metode, antara lain:

- a) *cornice*, adalah suatu sistem pencahayaan umum, yang pemasanganya pada dinding bagian atas atau permukaan antara *ceiling* dan dinding. Sumber cahaya dihasilkan dari *fluorescent tube* (sebagai sumber cahaya pantul)

⁴⁷ Agus Dahroni “ Perancangan Interior Taman ‘Dolanan’ Tradisional Rakyat di Surakarta”. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta, 2010.

- b) *Recessed in ceiling*, adalah suatu sumber pencahayaan yang difungsikan sebagai penerangan pada panel, *built in* dan sebagainya, yang pemasangannya pada *ceiling*. Sumber cahaya dihasilkan dari *incandescent lamp*.
- c) *Attached to ceiling*, adalah penempatan lampu pada permukaan *ceiling* sebagai penerangan umum.
- d) *Hanging lighting*, adalah penempatan lampu dengan cara digantung berfungsi sebagai penerangan umum.
- e) *Luminous ceiling*, adalah penempatan lampu yang ditutup dengan *screeb* jernih dan sumber cahaya dari *fluorescent lamp*.
- f) *Soffit*, adalah suatu pencahayaan yang dipakai sebagai penerangan pada lekukan dinding yang peneranganya dari *fluorescent lamp*.
- g) *Cove lighting*, merupakan suatu pencahayaan yang dipakai sebagai efek, sumber cahaya dipasang pada dinding yang diarahkan ke permukaan *ceiling*.
- h) *Valance lighting*, adalah suatu pencahayaan yang pemasangannya pada dinding yang penyinaranya diarahkan ke permukaan *ceiling* secara langsung. Sumber cahaya jenis *fluorescent lamp* yang disembunyikan dibalik frame.
- i) *Wall bracket lighting*, adalah suatu pencahayaan yang dipasang pada dinding dengan memakai lampu cahaya atau dekorasi.⁴⁸

⁴⁸ Agus Dahroni “ Perancangan Interior Taman ‘Dolanan’ Tradisional Rakyat di Surakarta”. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta, 2010.

Alternatif Perencanaan pencahayaan pada Studio Film Animasi di Surakarta adalah sebagai berikut.

1) Ruang Lobby

Nama	Jenis	Dasar pertimbangan
1. Pencahayaan alami 2. <i>Recessed in ceiling</i> 3. <i>Attached to ceiling</i> 4. <i>Luminous ceiling,</i>	1. Pintu kaca 2. <i>Spot light</i> warna kuning 3. <i>Down light</i> 4. <i>High power LED strip</i> berwarna kuning kecoklatan	1. Pencahayaan didapatkan dari pintu kaca 2. Sumber cahaya dihasilkan dari <i>incandescent lamp</i> . 3. Sebagai penerangan umum 4. Penempatan lampu berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <i>up ceiling</i> .

Tabel 45. Alternatif lampu pada Lobby

2) Café

Nama	Jenis	Dasar pertimbangan
1. Pencahayaan alami 2. <i>Attached to ceiling</i> 3. <i>Luminous ceiling</i> 4. <i>Hanging lighting</i> 5. <i>Wall bracket lighting</i>	1. Berasal dari jendela kaca. 2. <i>Down light</i> 3. <i>High power LED strip</i> berwarna orange. 4. Lampu gantung 5. <i>Spot light</i> warna putih	1. Pencahayaan didapatkan dari jendela kaca. 2. Sebagai penerangan umum 3. Penempatan lampu LED berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <i>up ceiling</i> . 4. Sebagai lampu gantung, juga difungsikan sebagai penghias ruang. 5. Pencahayaan yang berfungsi menerangi aksesoris interior berupa lukisan atau foto

Tabel 46. Alternatif Lampu pada Café

3) Ruang lobby Mini Sinema

Nama	Jenis	Dasar pertimbangan
1. <i>Attached to ceiling.</i> 2. <i>Luminous ceiling.</i> 3. <i>Hanging lighting.</i> 4. <i>Wall bracket lighting</i> 5. <i>Recessed in ceiling.</i>	1. <i>Down light.</i> 2. <i>High power LED strip</i> berwarna kuning. 3. Lampu gantung. 4. <i>Wall lamp.</i> 5. <i>Spot light</i>	1. Sebagai penerangan umum. 2. Penempatan lampu LED berada di atas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <i>up ceiling</i> . 3. Sebagai lampu gantung, juga difungsikan sebagai penghias ruang. 4. Berfungsi sebagai penghias ruang. 5. Sumber cahaya dihasilkan dari <i>incandescent lamp</i> .

Tabel 47. Alternatif Lampu pada *Lobby* Mini Sinema

4) Ruang Mini Sinema

Nama	Jenis	Dasar pertimbangan
1. <i>Attached to ceiling.</i> 2. <i>Luminous ceiling.</i> 3. <i>Cove lighting</i>	1. <i>Down light.</i> 2. <i>High power LED strip</i> berwarna kuning. 3. Lampu TL warna kuning.	1. Digunakan sebagai penerangan umum dan dapat diredupkan. 2. Penempatan lampu LED berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <i>up ceiling</i> . 3. Memberikan penyinaran dari <i>cove</i> lampu mengarah ke <i>ceiling</i> .

Tabel 48. Alternatif Lampu pada Mini Sinema

5) Ruang *Merchandise*

Nama	Jenis	Dasar pertimbangan
1. <i>Attached to ceiling.</i> 2. <i>Luminous ceiling.</i> 3. <i>Cove lighting.</i> 4. <i>Recessed in ceiling</i>	1. <i>Down light.</i> 2. <i>High power LED strip.</i> 3. <i>Spot light.</i> 4. <i>Spot light</i> warna	1. Digunakan sebagai penerangan umum. 2. Penempatan lampu LED berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap

	putih.	ke arah <i>up_ceiling</i> . 3. Memberikan penyinaran dari <i>cove</i> lampu mengarah ke <i>ceiling</i> . 4. Penyinaran di arahkan menuju rak pajang.
--	--------	--

Tabel 49. Alternatif Lampu pada *Merchandise*.

b. Penghawaan

Sistem penyejuk udara menangani udara dalam beberapa cara karena suhu yang nyaman tergantung tidak hanya dari temperatur udara, tetapi juga dari kelembaban relatif, temperatur radiasi permukaan sekitar dan aliran udara.⁴⁹ Kemurnian udara dan cara menghilangkan bau merupakan faktor-faktor kenyamanan tambahan yang dapat dikendalikan oleh sistem penyejuk udara. Perancang interior dapat ikut serta mempengaruhi hasil akhirnya melalui pemilihan penutup dinding, jendela dan lantai, melalui penyesuaian pola aliran udara. Jenis penghawaan terbagi menjadi 2 jenis, yakni penghawaan alami dan penghawaan dengan menggunakan mesin. Pada penghawaan alami, dipengaruhi oleh faktor kecepatan angin atau gerakan udara. Penghawaan alami dalam interior dapat digunakan dengan memberi buka-bukaan berupa ventilasi udara seperti jendela. Sedangkan pada penghawaan dengan menggunakan mesin, pergerakan atau aliran udara diciptakan atau dikendalikan oleh mesin. Diantaranya adalah kipas angin, dan AC. Pada kipas angin pergerakan udara yang ada dipercepat tanpa mengurangi kelembapan udara yang berada di sekitarnya. Pada AC (*Air*

⁴⁹ Francis D.K. Ching, 1996, 281

Conditioning), sistem pengaturan udara dapat dilakukan dengan mengatur kelembapan udara secara teratur dan kosten.

Pada perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta, sistem penghawaan yang digunakan adalah sistem penghawaan buatan yaitu AC sentral. Hal ini dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Murah dalam biaya pengoperasionalan
2. Bangunan ini merupakan satu kesatuan bangunan besar sehingga memudahkan dalam pengaturan.

c. Sistem Akustik

Perencanaan desain interior pada bangunan khususnya ruang perlu adanya pertimbangan sistem akustik berdasarkan pada jenis ruang yang digunakan. Pemilihan penggunaan material bahan akustik dengan tepat dapat menghasilkan ruang yang nyaman. Lebih khusus lagi, untuk mempertahankan dan memperbaiki kualitas suara-suara yang di kehendaki dan mengurangi atau menghilangkan suara-suara yang dapat mengganggu aktivitas.⁵⁰ Suara-suara yang tidak dikehendaki yang timbul dari luar ruang dapat dikendalikan dengan tiga cara. Pertama, dikendalikan dengan mengisolasi suara tersebut pada sumbernya. Kedua, dengan mengatur denah bangunan sedemikian rupa sehingga daerah yang menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang. Ketiga, dengan menghilangkan kemungkinan jalur rambatan suaranya melalui

⁵⁰ Francis D.K. Ching, 1996, 308

udara atau melalui struktur bangunan, dimana suara bising dapat bergerak dari sumbernya ke dalam ruang.⁵¹

Sistem akustik dalam desain interior tidak hanya pada penggunaan material bahan yang mampu menyerap gelombang bunyi seperti bahan berpori, lembut dan juga manusia. Namun perlu adanya bahan yang juga dapat memantulkan bunyi berupa bahan yang keras, padat dan licin.

Sistem akustik pada Studio Film Animasi di Surakarta menggunakan material yang berbeda pada tiap ruang yang digunakan untuk mendukung fungsi ruang yang digunakan. Adapun bahan yang digunakan diantaranya berupa bahan yang berpori lembut yang diterapkan pada lantai, gypsum yang diterapkan pada *ceilling*, *hpl* yang digunakan pada pelapis dinding, furnitur yang menggunakan bahan dari rotan, serta tumbuhan.

14. Sistem Keamanan

Perencanaan interior tidak hanya pada kenyamanan namun juga termasuk didalamnya adalah faktor keamanan pengguna. Pada perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta, sistem keamanan yang digunakan meliputi sistem keamanan yang bersifat manusia, bangunan maupun keamanan lingkungan

Beberapa sistem yang digunakan adalah keamanan yang berhubungan dengan fisik manusia, bangunan dan lingkungan. Beberapa faktor keamanan yang diperlukan adalah:

- a. Satpam (*Security*)

⁵¹ Francis D.K. Ching, 1996, 309

- b. *Security Camera*
- c. Alat Pengunci
- d. Tanda Penunjuk
- e. Tanda bahaya alarm
- f. Pengaman terhadap bahaya kebakaran

Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran yaitu:

- 1) *fire alarm* , yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperatur mencapai suhu 135° Celcius sampai 160° Celcius. Dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.
- 2) *Smoke detector*, alat deteksi asap di letakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70° .
- 3) *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 m^2 .
- 4) *Fire hydrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis.
- 5) *Fire estinghuiser*, adalah alat pemadam kebakaran portable yang berjarak 30 m dengan lebar memadai dan konstruksi tahan api.
- 6) *Means of escape routes*, yaitu jalur darurat dimana paling sedikit dua jalan keluar harus tersedia untuk masing-masing lantai yang berjauhan.

Untuk mengurangi bahaya kebakaran dapat dikurangi dengan memperhatikan hal sebagai berikut:

- a) Pemilihan bahan untuk pelapis dinding langit-langit, tirai, pelapis kursi, harus dapat mengisolasi api agar tidak merambat.
- b) Pemberian pintu darurat yang memadai pada tiap bangunan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

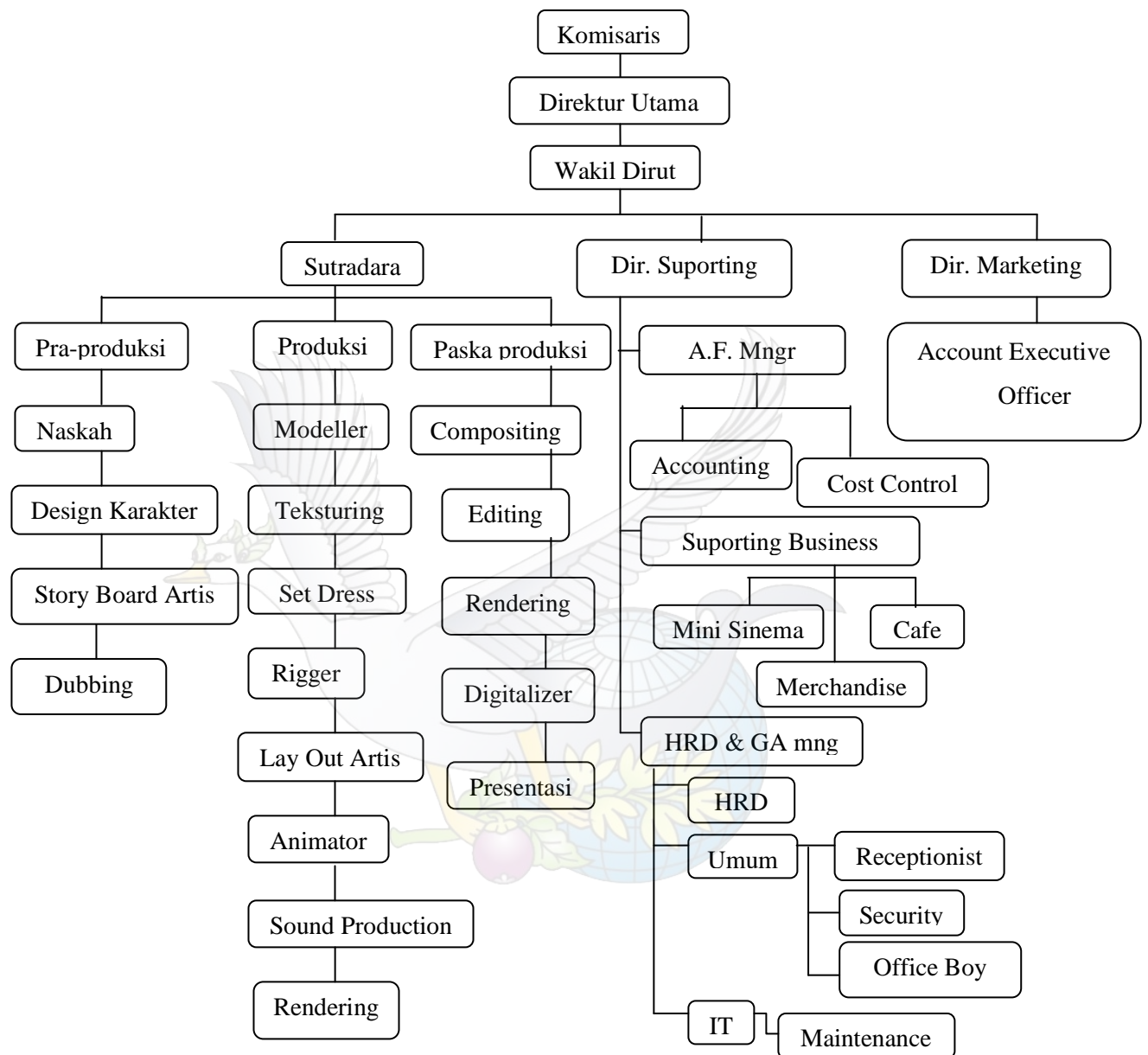
Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta merupakan penawaran desain sebagai tempat hiburan masyarakat untuk menikmati hasil karya film animasi 3D. Tempat hiburan yang memberikan beragam fasilitas penunjang bagi masyarakat umum dalam menikmati, menonton serta membeli *souvenir* yang berkaitan dengan film animasi 3D yang telah dibuat.

Tujuan dari perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta adalah sebagai tempat membuat, memasarkan dan menjual produk-produk animasi diantaranya; film animasi, *merchandise* maupun hiburan bagi masyarakat umum. Upaya ini diharapkan mampu memberikan sarana hiburan masyarakat untuk menikmati hasil karya film animasi 3D yang dibuat oleh tenaga kreatif kota Surakarta. Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta berproses dari beberapa tahapan diantaranya tahapan proses desain dan proses analisis alternatif desain terpilih.

A. Pengertian Judul

Perencanaan desain interior ini secara khusus mengajukan judul "Studio Film Animasi di Surakarta". Pengertian judul tersebut merupakan respon akan kebutuhan sarana membuat, memasarkan dan menjual produk-produk animasi berupa film dan *merchandise* serta memberikan hiburan kepada masyarakat umum dengan tujuan mendapatkan keuntungan.

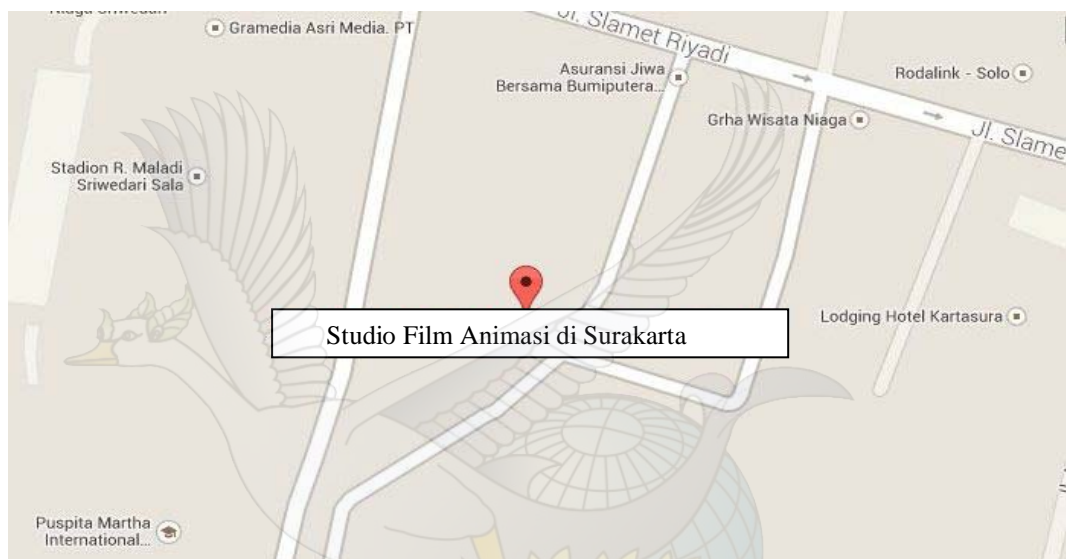
B. Struktur Organisasi



Skema 6. Diagram Struktur Organisasi

C. Site Plan

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta berada di Jalan Slamet Riyadi no. 275, Surakarta. Sasaran penggunaannya adalah masyarakat umum khususnya masyarakat kota Surakarta. Studio Film Animasi di Surakarta jika dilihat menurut lokasi atau tempat. Memiliki posisi yang strategis dengan akses transportasi umum dan dekat dengan Jalan Slamet Riyadi.



Gambar 26. Peta Lokasi Studi Film Animasi di Surakarta

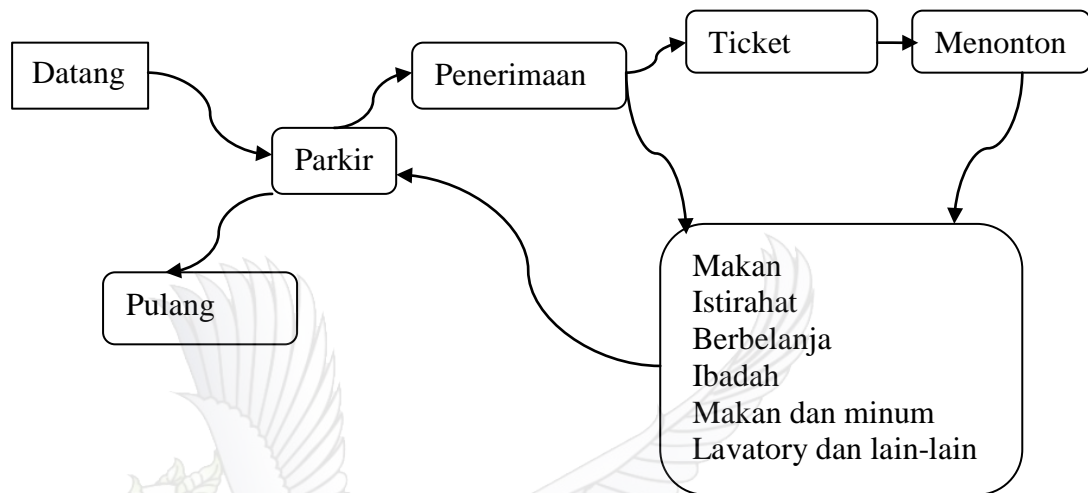
D. Aktivitas Pengunjung

No.	Pelaku Kegiatan	Karakteristik
1	Pengunjung hiburan	melihat hiburan yang berkaitan dengan film animasi, memperoleh souvenir original yang berhubungan dengan film animasi dan bersantai
2	Pengunjung (Pemilik Modal)	Bekerjasama sebagai pemilik modal dalam pembuatan film animasi
3	Pengelola	Pengelolaan fasilitas studio secara maksimal, melayani pengunjung dan memberikan sisi edukatif terhadap pengunjung

Tabel 50. Kegiatan dalam Studio Film Animasi di Surakarta

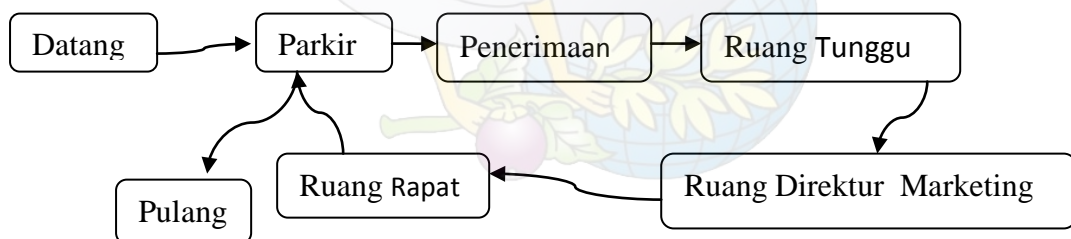
Berdasarkan aktivitas pelaku kegiatan, maka aktivitas yang terjadi pada Studio Film Animasi di Surakarta, meliputi;

1) Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung hiburan yaitu :



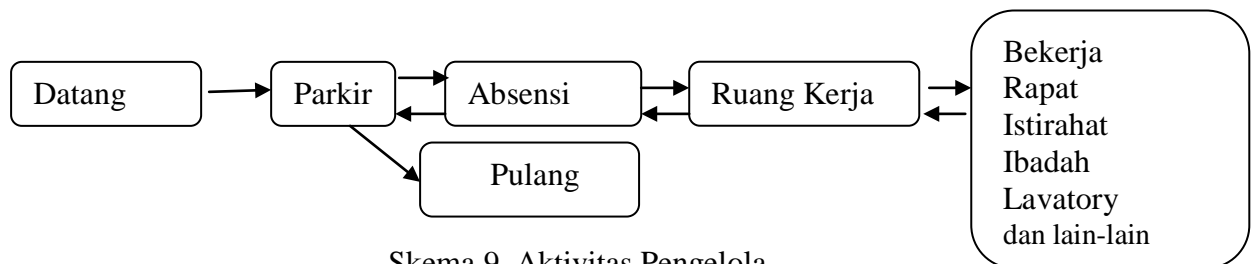
Skema 7. Aktivitas Pengunjung hiburan

2) Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung (*Owner*) yaitu :



Skema 8. Aktivitas Pengunjung (*Owner*)

3) Aktivitas yang dilakukan oleh pengelola yaitu :



Skema 9. Aktivitas Pengelola

E. Kebutuhan Ruang

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta merupakan sarana hiburan yang di peruntukan bagi masyarakat umum dalam menikmati hasil karya dari film animasi 3D yang telah dibuat. Tujuannya untuk mendapatkan keuntungan akan hasil pembuatan film maupun *souvenir* dari film animasi 3D yang telah dibuat. Guna memenuhi tujuan tersebut maka pada Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta membutuhkan ruang dan obyek garap yang dapat diuraikan meliputi.

1. *Hall / lobby*, berfungsi sebagai ruang informasi.
2. Ruang *merchandise*, berfungsi sebagai pusat jual beli barang-barang yang berkaitan dengan produk animasi.
3. Ruang *café*, berfungsi sebagai ruang bersantai bagi pengunjung maupun pengelola dengan menyuguhkan berbagai menu makanan dan minuman ringan.
4. Ruang *mini cinema*, berfungsi sebagai ruang hiburan bagi pengunjung yang ingin menikmati hasil produk film animasi.

F. Hubungan Antar Ruang

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta menggunakan organisasi ruang radial. Pola organisasi ruang ini didasarkan pada lobby sebagai pusat dari seluruh aktifitas ruang yang menghubungkan ruang *café*, *merchandise*, dan mini sinema.

Pola hubungan antar ruang pada Studio Film Animasi di Surakarta sebagai berikut :

No.	RUANG	HUBUNGAN ANTAR RUANG
1	R. KOMISARIS	
2	R. DIREKTUR UTAMA	
3	R. WAKIL DIRUT	
4	R. SUTRADARA	
5	R. PRA-PRODUKSI	
6	R. PRODUKSI	
7	R. PASKA PRODUKSI	
8	R. STAFF	
9	R. LOBBY	
10	R. TUNGGU	
11	R. CAFE	
12	R. MINI SINEMA	
13	PENJUALAN TICKET	
14	SMOKING AREA	
15	R. MERCHANDISE	
16	LAVATORY	
17	MUSHOLA	
18	POS KEAMANAN	
		BERHUBUNGAN SECARA LANGSUNG
		BERHUBUNGAN TIDAK LANGSUNG
		TIDAK BERHUBUNGAN

Tabel 51. Hubungan Antar Ruang

G. Grouping Zoning Ruang

Adapun ruang yang digunakan pada Perencanaan Studio Film Animasi di surakarta adalah.

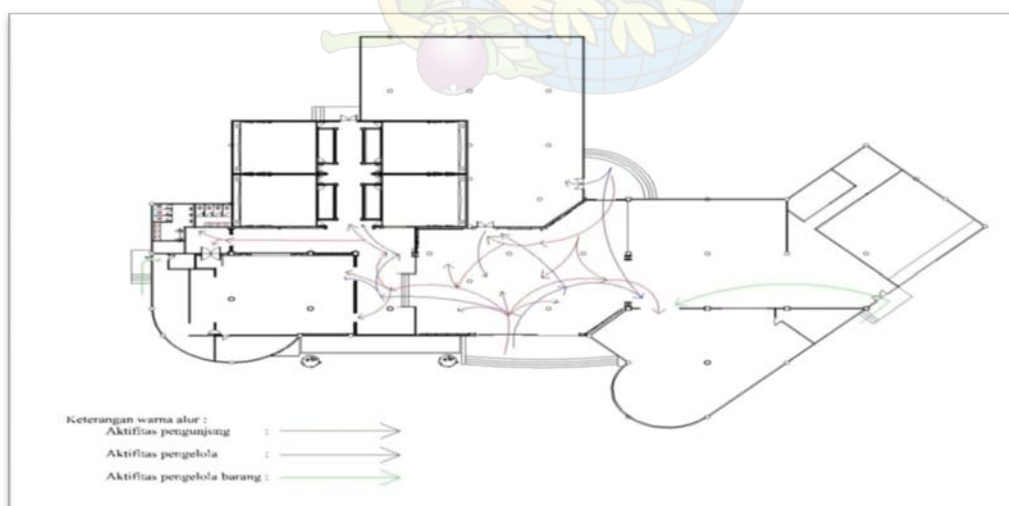
1. Ruang publik, adalah pengelompokan area atau ruang yang secara langsung berhubungan dengan public (pengunjung). Pengelompokan yang termasuk dalam public area, yaitu:, lobby, ruang pameran, ruang mini sinema, ruang *merchandise*, ruang *cafe*, taman.

Penentuan pola *grouping zoning* pada studio film animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan tersebut adalah.

Kelebihan	kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung dapat medapatkan informasi secara mudah untuk mencari atau mencapai ruang yang akan dituju. 2. Pola <i>grouping zoning</i> yang telah ditetapkan memudahkan pengguna baik pengunjung maupun pengelola untuk mengakses ruang berdasarkan kebutuhan yang akan dicapai. 3. Mempolakan pengguna antara ruang <i>privat</i> dan umum. 4. Pengunjung dapat menikmati fasilitas yang disediakan berdasarkan fungsi ruang dengan nyaman dan aman. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibutuhkan keluasan yang cukup dalam menampung pengguna pada ruang <i>hall/lobby</i> yang berfungsi sebagai pusat dari seluruh aktifitas ruang.

Tabel 52. Kelebihan dan Kekurangan *Grouping* dan *Zoning*
Studio Film Animasi Surakarta

H. Sirkulasi



Gambar 28. Alur Sirkulasi
Studio Film Animasi di Surakarta

Berdasar pada sirkulasi yang digunakan maka arah sirkulasi yang digunakan pada studio film animasi di Surakarta menggunakan sistem sirkulasi radial. Pemilihan perencanaan alur sirkulasi radial dipilih karena *lobby* merupakan titik pusat akses dari segala kegiatan yang mengarah ke berbagai ruang yang akan dituju oleh para pengunjung.

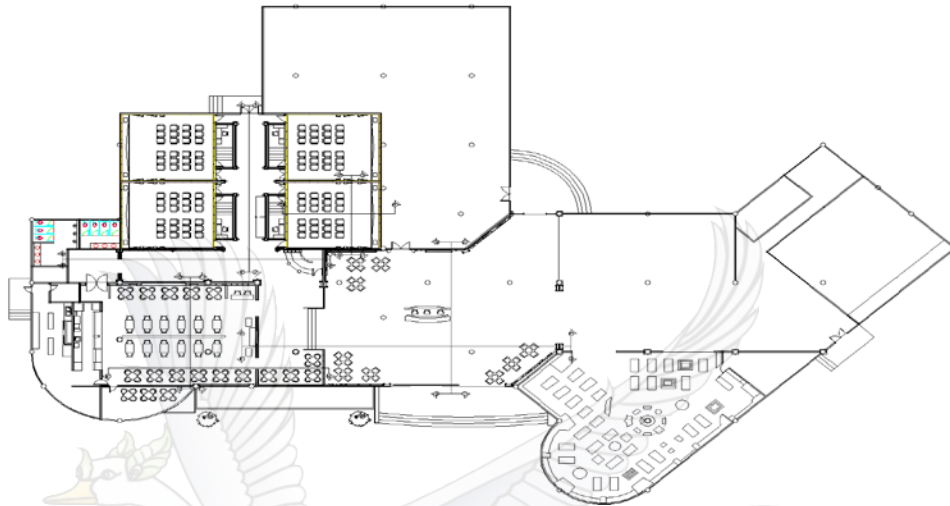
Penentuan pola sirkulasi pada studio film animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan tersebut adalah.

Kelebihan	kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung dapat mendapatkan informasi secara mudah guna mencapai ruang yang akan dituju pada ruang <i>hall/lobby</i>. 2. Aktifitas pengguna dapat terakomodasi sehingga dapat tercapai kenyamanan dalam ruang. 3. Keamanan dapat tercapai dengan tersedianya pintu darurat yang dapat diakses secara cepat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung membutuhkan jarak yang cukup jauh untuk mencapai ruang yang saling berjauhan. (mini sinema dengan <i>Merchandise</i>).

Tabel 53. Kelebihan dan Kekurangan Alur Sirkulasi
Studio Film Animasi di Surakarta

I. Lay Out

Berdasar pada pola *grouping* dan *zoning* diatas maka perencanaan berlanjut pada tahapan *lay out*. Adapun *lay out* terpilih adalah sebagai berikut.



Gambar 29. Alternatif Terpilih *Lay Out*

Penentuan *lay out* pada studio film animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan tersebut adalah.

Kelebihan	Kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memudahkan pemakai dalam menggunakan ruang. 2. Tercapainya tingkat kenyamanan dalam menggunakan ruang. 3. Memberikan akses sirkulasi bagi para pengunjung secara nyaman. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterbatasan tempat ketika pengunjung mengalami peningkatan secara signifikan.

Tabel 54. Kelebihan dan Kekurangan *Lay Out*

Studio Film Animasi Surakarta

J. Pembentuk Ruang

Ruang Lobby	
	
Perspektif Ruang <i>Lobby</i>	
Kelebihan	kekurangan
<p>Ruang <i>lobby</i> digunakan untuk memwadhahi segala aktifitas manusia dimana pada ruang <i>lobby</i> Studio Film Animasi di Surakarta dipergunakan sebagai ruang sentral yang menghubungkan antar ruang. memiliki keluasaan yang cukup sebagai pusat aktifitas sirkulasi dan memberikan rasa nyaman ketika berada di dalam ruang. pengaplikasian material yang modern yang mudah didapat memberikan kemudahan dalam mewujudkan serta merawat desain tersebut. Pengaplikasian warna berupa emas (atau dalam pewayangan prada) , bentuk bulat, motif wayang (Punakawan) memberikan aksentuasi yang dapat mencirikan wayang punakawan dalam ruang <i>lobby</i>.</p>	<p><i>lobby</i> Studio Film Animasi di Surakarta membutuhkan ruangan yang besar untuk menampung segala aktifitas manusia didalamnya diantaranya adalah sirkulasi.</p>

Tabel 55. Perspektif Ruang *Lobby*
Studio Film Animasi di Surakarta

Ruang Café	
	
Perspektif Ruang <i>Café</i>	
Kelebihan	kekurangan
<p>Ruang <i>café</i> merupakan ruangan yang digunakan bagi pengguna untuk beristirahat dengan menyuguhkan makanan dan minuman ringan. Aplikasi bahan berupa kayu jati, bata ekspos dan hpl merupakan bahan yang kuat mudah dalam pengaplikasian dan perawatan. Dilengkapi dengan layar yang dapat memutar cuplikan film animasi. <i>Furniture</i> yang digunakan menggunakan bahan kayu yang mengadopsi bentuk wayang punakawan memperkuat tema yang diusung.</p>	<p>Material yang digunakan merupakan material yang cukup mahal dipasaran.</p>

Tabel 41. Persepektif Ruang *Cafe*
Studio Film Animasi di Surakarta

Ruang <i>Lobby</i> Mini Sinema	
	
Perspektif Ruang <i>Lobby</i> Mini Sinema	
Kelebihan	kekurangan
<p><i>Lobby</i> pada ruang mini sinema digunakan untuk membeli ticket, menunggu pemutaran film dan melihat jadwal pemutaran film yang akan di putar. Aplikasi material berupa hpl dengan motif kayu jati, kayu jati, hpl motif mega sungkai dan juga wallpaper, gypsum board pada ceiling dan karpet pada lantai dipadukan dengan furnitur yang terbuat dari material kayu memperkuat gaya yang diusung yaitu gaya eklektik. Pengaplikasian material mudah dan dalam perawatan cukup mudah. Ruang <i>lobby</i> pada mini sinema memberikan kesan yang tidak membosankan karna adanya perpaduan dua unsur yaitu unsur modern dan unsur tradisi.</p>	<p>Perawatan pada lantai berupa cukup sulit karena lantai yang dilapisi dengan karpet akan meninggalkan bercak noda ketika ada minuman yang jatuh diatasnya jika tidak segera dibersihkan. Sehingga perlu adanya pengawasan bagi petugas untuk menginformasikan dilarang membawa minuman kedalam area mini sinema.</p>

Tabel 57. Persepektif Ruang *Lobby* Mini Sinema

Studio Film Animasi di Surakarta

Ruang Mini Sinema	
	
Perspektif Ruang Mini Sinema	
Kelebihan	kekurangan
<p>Ruang mini sinema pada Studio Film Animasi di Surakarta merupakan studio yang menghadirkan karya animasi 3D dengan efek gerak pada kursi sehingga pengguna merasakan efek langsung dari film yang dinikmati. Proses pengaplikasian barang berupa yumen , <i>glass woll</i>, pvc dan hpl mudah dalam pengaplikasian. Bahan berupa yumen akustik dan <i>glass woll</i> digunakan sebagai bahan akustik ruang sedang pada hpl dan pvc digunakan sebagai bahan yang memantulkan bunyi. Ragam hias digunakan sebagai penghias ruang yang ditransformasikan dari ragam hias yang digunakan pada wayang punakawan.</p>	<p>Mini sinema menggunakan material yang relatif mahal dan furniture yang digunakan merupakan pesanan khusus sehingga harganyapun lebih mahal.</p>




Tabel 58. Persepektif Ruang Mini Sinema
Studio Film Animasi di Surakarta

Ruang <i>Merchandise</i>	
	
Perspektif Ruang <i>Merchandise</i>	
Kelebihan	kekurangan
<p>Ruang <i>merchandise</i> merupakan ruang yang digunakan untuk menjual segala asesoris yang berkaitan dengan film animasi yang dihasilkan, diantaranya adalah VCD/DVD, mug, kaos, gantungan kunci dan lain sebagainya. Gaya yang diusung diperkuat dengan material bahan yang digunakan berupa kayu, hpl motif kayu, kaca, wallpapper, batu bata espos, dan block board yang di finishing dengan cat duco putih. Pola lantai maupun pola pada ceiling memberikan kesan yang kuat untuk memisahkan pola sirkulasi maupun pola aktifitas pengunjung. Material yang digunakan cukup mudah dalam pengaplikasian maupun perawatan.</p>	<p><i>Furniture</i> berupa rak pajang memiliki beberapa sisi sehingga cukup rawan dalam pencurian, maka perlu adanya pengawasan bagi petugas untuk meminimalisir pencurian yang terjadi.</p>

Tabel 59. Persepektif Ruang *Merchandise*
Studio Film Animasi di Surakarta

K. Pengisi Ruang

1. Ruang *Lobby*

No.	Material	Pengisi Ruang	Dasar Pertimbangan
1.	Jati solid fin. Melamic, solid surface sebagai top table, kaca dan ukiran wayang terbuat dari tembaga.	 <p>Meja Receptionis</p>	Material yang kuat, mudah dalam perawatan maupun pengaplikasian, tahan lama. Motif wayang yang dibuat menggunakan plat tembaga dapat memperkuat tema yang diusung.
2.	Jati solid fin. Melamic, dan kaca	 <p>Meja <i>lobby</i></p>	Memiliki material yang kuat dan mudah dalam perawatan dan pengaplikasian. Bentuk wayang digunakan pada kaki meja dan pada top table digunakan ukiran unsur estetis pada wayang yaitu pola batik kawung yang disederhanakan.
3	Mahoni fin. Melamik doff	 <p>Kursi <i>lobby</i></p>	Memiliki material yang kuat dan tahan lama serta mudah dibersihkan.


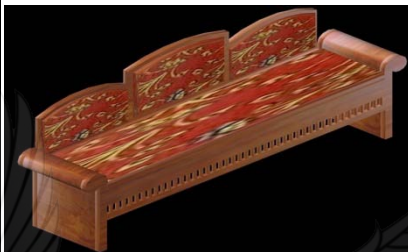
Tabel 60. Pengisi Ruang *Lobby*

2. Ruang *Café*

No.	Material	Pengisi Ruang	Dasar Pertimbangan
1.	Menggunakan bahan busa, multiplek dikombinasikan dengan rangka kayu fin. kain sofa. Meja terbuat dari kayu solid fin. melamic	 <p>Meja Kursi makan 4 orang</p>	Memberikan rasa nyaman pada pengguna, mudah dalam aplikasi maupun perawatan. Sesuai dengan tema yang diusung.
2.	Berupa material kayu fin. Melamic, di padukan dengan bahan plat tembaga dan	 <p>Meja Kasir</p>	Sesuai dengan tema yang diusung, kuat dan tahan lama, mudah dalam perawatan.
3.	Menggunakan bahan solid surface, kayu mahony fin. Hpl, kaca dan plat tembaga.	 <p>Meja Bar</p>	Kuat dan tahan lama sesuai dengan tema.
4.	Aplikasi material kayu fin melamic dilengkapi dengan busa yang dilapisi kain motif batik dari wayang punakawan.	 <p>Meja kursi makan 2 orang</p>	Mudah dalam pengaplikasian, perawatan dan tahan lama sesuai dengan tema yang diusung.

Tabel 61. Pengisi Ruang *Cafe*

3. Ruang *Lobby* Mini Sinema

No.	Material	Pengisi Ruang	Dasar Pertimbangan
1.	Aplikasi material kayu fin. Melamic dipadukan dengan plat besi yang di fin. Emas (prada) dan kaca.	 <p><u>Meja Ticket</u></p>	Memiliki bahan yang kuat, memberikan kesan hangat, mendukung tema yang diusung
2.	Material kayu solid finishing melamic, dan busa dilapisi dengan kain sofa motif batik.	 <p><u>Kursi Tunggu</u></p>	Memiliki bahan yang kuat, memberikan kesan hangat, mendukung tema yang di usung

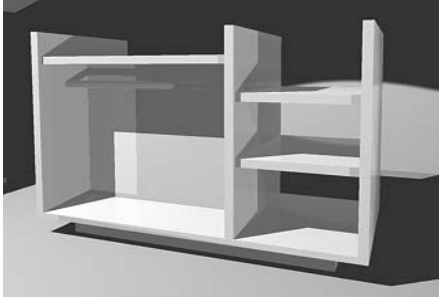

Tabel 62. Pengisi Ruang *Lobby* Mini Sinema

4. Ruang Mini Sinema

No.	Material	Pengisi Ruang	Dasar Pertimbangan
1.	Material plastic dilapisi dengan busa. Memiliki system <i>hydrolic</i> .		Merupakan kursi gerak khusus yang digunakan. Menggunakan material busa un menambah rasa nyaman pada pengguna.

Tabel 63. Pengisi Ruang Mini Sinema

5. Ruang *Merchandise*

No.	Material	Pengisi Ruang	Dasar Pertimbangan
1.	<i>Block board fin duco</i>	 <p>Rak Pakaian</p>	Bahan ringan, mudah dalam perawatan dan pengaplikasian sesuai dengan tema.
2.	<i>Block board fin. Hpl dan kaca.</i>	 <p>Rak Mainan</p>	Bahan ringan, mudah dalam pengaplikasian, mudah dalam perawatan, kuat dan sesuai dengan tema.

Tabel 64. Pengisi Ruang *Merchandise***L. Pengkondisian Ruang**1. Ruang *Lobby*

Pengkondisian Ruang	Nama	Dasar pertimbangan
Pencahayaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencahayaan alami 2. <i>Recessed in ceiling</i> 3. <i>Attached to ceiling</i> 4. <i>Luminous ceiling,</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencahayaan didapatkan dari pintu kaca 2. Sumber cahaya dihasilkan dari <i>incandescent lamp.</i> 3. Sebagai penerangan umum <p>Penempatan lampu berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <u>up</u></p>

		<u>ceiling.</u>
Penghawaan	AC sentral	Memenuhi faktor efisiensi , ekonomis dan praktis.
Akustik	Pengendalian suara diminimalisir sebaik mungkin dengan menggunakan bahan lunak pada <i>ceiling</i> dan dinding. <i>Furniture</i> diharap dapat sebagai bahan penyerap suara.	Pengendalian suara dilakukan agar tidak mengganggu aktifitas.

Tabel 65. Pengisi Pengkondisian Ruang *Lobby*2. Ruang *Café*

Pengkondisian Ruang	Nama	Dasar pertimbangan
Pencahayaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencahayaan alami 2. <i>Attached to ceiling</i> 3. <i>Luminous ceiling</i> 4. <i>Hanging lighting</i> 5. <i>Wall bracket lighting</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencahayaan didapatkan dari jendela kaca. 2. Sebagai penerangan umum 3. Penempatan lampu LED berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <u><i>up ceiling.</i></u> 4. Sebagai lampu gantung, juga difungsikan sebagai penghias ruang. 5. Pencahayaan yang berfungsi menerangi
Penghawaan	AC Sentral	Memenuhi faktor efisiensi , ekonomis dan praktis.
Akustik	Menggunakan bahan bermaterial lunak pada <i>ceiling</i> . Dan juga	Pengendalian suara dilakukan agar tidak

	<i>furniture</i> . Diharapkan dapat menyerap <i>noise</i>	mengganggu aktifitas.
--	---	-----------------------

Tabel 66. Pengisi Pengkondisian Ruang *Cafe*

3. Ruang Lobby Mini Sinema

Pengkondisian Ruang	Nama	Dasar pertimbangan
Pencahayaan	1. <i>Attached to ceiling.</i> 2. <i>Luminous ceiling.</i> 3. <i>Hanging lighting.</i> 4. <i>Wall bracket lighting</i> 5. <i>Recessed in ceiling.</i>	1. Sebagai penerangan umum. 2. Penempatan lampu LED berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <i>up ceiling</i> . 3. Sebagai lampu gantung, juga difungsikan sebagai penghias ruang. 4. Berfungsi sebagai penghias ruang. 5. Sumber cahaya dihasilkan dari <i>incandescent lamp</i> .
Penghawaan	AC Sentral	Memenuhi faktor efisiensi , ekonomis dan praktis.
Akustik	Penggunaan material berpori pada <i>ceiling</i> .	Pengendalian suara dilakukan agar tidak mengganggu aktifitas.

Tabel 67. Pengisi Pengkondisian Ruang *Lobby* Mini Sinema

4. Ruang Mini Sinema

Pengkondisian Ruang	Nama	Dasar pertimbangan
Pencahayaan	1. <i>Down light.</i> 2. <i>High power LED strip</i>	1. Digunakan sebagai penerangan umum

	berwarna kuning. 3. Lampu TL warna kuning.	dan dapat diredupkan. 2. Penempatan lampu LED berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <u><i>up ceiling</i></u> . 3. <u>Memberikan</u> penyinaran dari <i>cove</i> lampu mengarah ke <i>ceiling</i> .
Penghawaan	AC Sentral	Memenuhi faktor efisiensi , ekonomis dan praktis.
Akustik	Penggunaan bahan material akustik berupa <i>yumen akustik</i> dan material berpori digunakan pada <i>ceiling</i> .	Kebutuhan akan pengaturan system akustik lebih diperlukan pada ruang mini sinema agar suara dapat diterima pengguna.

Tabel 68. Pengisi Pengkondisian Ruang Mini Sinema

5. Ruang Merchandise

Pengkondisian Ruang	Nama	Dasar pertimbangan
Pencahayaan	1. <i>Attached to ceiling</i> . 2. <i>Luminous ceiling</i> . 3. <i>Cove lighting</i> . 4. <i>Recessed in ceiling</i>	1. Digunakan sebagai penerangan umum. 2. Penempatan lampu LED berada diatas <i>down ceiling</i> dan menghadap ke arah <u><i>up ceiling</i></u> . 3. Memberikan penyinaran dari <i>cove</i> lampu mengarah ke <i>ceiling</i> . 4. Penyinaran di arahkan menuju rak pajang.

Penghawaan	AC Sentral	Memenuhi faktor efisiensi , ekonomis dan praktis.
Akustik	Penggunaan material berpori pada <i>ceiling</i> .	Pengendalian suara dilakukan agar tidak mengganggu aktifitas.

Tabel 69. Pengisi Pengkondisian Ruang Merchandise

M. Sistem Keamanan

Perencanaan interior tidak hanya pada kenyamanan namun juga termasuk didalamnya adalah faktor keamanan pengguna. Pada Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta, sistem keamanan yang digunakan meliputi sistem keamanan yang bersifat manusia, bangunan maupun keamanan lingkungan.

Beberapa sistem yang digunakan adalah keamanan yang berhubungan dengan fisik manusia, bangunan dan lingkungan. Beberapa faktor keamanan yang diperlukan adalah:

- a. Satpam (*Security*)
- b. *Security Camera*
- c. Alat Pengunci
- d. Tanda Penunjuk
- e. Tanda bahaya alarm
- f. Pengaman terhadap bahaya kebakaran

Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran yaitu:

- 1) *fire alarm* , yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperatur mencapai suhu 135° Celcius sampai 160° Celcius. Dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.
- 2) *Smoke detector*, alat deteksi asap di letakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70° .
- 3) *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 m^2 .
- 4) *Fire hidrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 meter yang diletakkan dalam kotak dengan penutup ditempat strategis.
- 5) *Fire estinghuiser*, adalah alat pemadam kebakaran portable yang berjarak 30 m dengan lebar memadai dan konstruksi tahan api
- 6) *Means of escape routes*, yaitu jalur darurat dimana paling sedikit dua jalan keluar harus tersedia untuk masing-masing lantai yang berjauhan.

Untuk mengurangi bahaya kebakaran dapat dikurangi dengan memperhatikan hal sebagai berikut:

- a) Pemilihan bahan untuk pelapis dinding langit-langit, tirai, pelapis kursi, harus dapat mengisolasi api agar tidak merambat
- b) Pemberian pintu darurat yang memadai pada tiap bangunan

BAB V

KESIMPULAN

Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta merupakan penawaran desain interior yang mencoba mengangkat kebutuhan akan tempat berkreasi dalam bidang animasi 3D. Berawal dari sebuah kebutuhan akan tempat hiburan yang menyuguhkan segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia film animasi 3D. Sebuah tempat dengan menghadirkan beragam karya film animasi yang dibuat oleh animator Kota Surakarta untuk dipertontonkan kepada masyarakat umum dan membuat beragam *souvenir* berkaitan dengan film animasi 3D, serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung untuk bersantai.

Studio Film Animasi di Surakarta menyuguhkan desain interior dunia animasi secara modern tanpa meninggalkan kebudayaan lokal yang ada. Pengolahan unsur teknologi modern yang dipadukan dengan kebudayaan lokal yaitu wayang punakawan merupakan kekuatan dalam perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta. Tujuannya agar masyarakat tetap mengenal kebudayaan yang dimiliki walaupun dikemas dalam bentuk kekinian.

SARAN

Studio Film Animasi di Surakarta merupakan sebuah penawaran desain bagi masyarakat umum sebagai tempat hiburan, bersantai dan menikmati segala yang berkaitan dengan dunia film animasi 3D. Sebuah penawaran tempat rekreasi sekaligus tempat produksi film animasi 3D dengan perpaduan desain modern yang dikolaborasikan dengan unsur etnik khas Surakarta yaitu wayang. Perencanaan Studio Film Animasi di Surakarta diharapkan menjadi tolak ukur studio film yang mencirikan kebudayaan Indonesia khususnya Surakarta.

Studio Film Animasi di Surakarta diharapkan dapat menjadi solusi dalam pengembangan kreatifitas dalam dunia film animasi dan dapat bersaing di dunia internasional.

KEPUSTAKAAN

- Agus Sachari. 2007. *Budaya Visual Indonesia*, Jakarta: Erlangga.
- Darsiti Soeratman, 2000. “Kehidupan Dunia Keraton Surakarta 1830-1939”, Yogyakarta, Yayasan untuk Indonesia.
- Dwi Aries Setiawan, 2008. “Perancangan Interior Tourism Centre Surakarta”, Konsep Karya Tugas Akhir untuk mencapai gelar Sarjana S-1 pada Institut Seni Indonesia, Surakarta: ISI.
- Doelle Leslie L. 1990. *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.
- Endy Marlina. 2008. “*Panduan Perancangan Bangunan Komersial*”, Yogyakarta: Andi.
- Erna Setyo Rini, 2013. “Perencanaan Desain Interior Sekolah Musik Anak di Surakarta”. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Francis D.K. Ching dan Corky Binggeli. 2011. *Desain Interior Dengan Ilustrasi*, Edisi Kedua. Jakarta: Indeks.
- Gatot Prakoso. 2004. *Film Animasi Indonesia pada Era Reformasi*. Yogyakarta UGM.
- Gatut Susanta, 2007. “*Lantai, Griya Kreasi*”, Depok: Penebar Swadaya.
- Haryanto, 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit & Senirupa Tatahan dan Sunggingan*, Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Ignatius Indra Prana. 2011. “Desain Interior Restoran X.O Suki & Cuisines dengan konsep Refreshing Splash”. Denpasar ISI.

- J. Pamudji Subtandar, 1999. *“Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur”*, Jakarta: Djambatan.
- Nita Yuni Astuti, “Desain Interior Modern dengan Sentuhan etnik” Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2010.
- Sena Wangi. 1999. *“Ensiklopedia wayang Indonesia”*, jilid 6, Jakarta: Sena Wangi.
- Suma'mur, 1989. *“Ergonomi untuk Produktivitas Kerja”*, Jakarta: CV Haji Masagung.
- Sunarmi, 2001. *Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya*, STSI Surakarta.
- Tri Prasetyo Utomo, 2006. “Nilai-nilai Estetika dalam Interior Arsitektur, Ornamen Jurnal Seni Rupa Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, volume 3 no.1 januari 2006”, Surakarta: UPT Penerbitan dan STSI Press Surakarta.
- Warsum WA, 2005. *Restoran dan Permasalahannya*, Penerbit ANDI , Yogyakarta.
- Wulan Murtiningtyas. 2012. “Desain Interior Animasi fan's Club di Surakarta dengan pendekatan transformasi”. Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Yunita Eka Wahyuningtyas. 2010. “Desain Interior Gedung Pertunjukan Seni tradisional Jawa di Surakarta”. Tugas Akhir untuk mencapai derajat

Sarjana S-1 pada Jurusan Desain Interior Universitas Sebelas Maret
Surakarta.

DAFTAR NARASUMBER

1. A. Doni Purwosulistyo, sebagai Ketua Animasolo,2012.
2. Fajar Gigih Yanuar Iskandar, 25 Tahun sebagai Game Project Fire Bang,2012.
3. Hilman Ilyasa, 36 Tahun sebagai CG Supervisor MNC animation,2012.

WEBTOGRAFI

1. <http://www.slideshare.net/hizaro/handout-hizaro>
2. <http://www.seasite.niu.edu/indonesian/wayang/contents/punakawan.html>
3. <http://id.wikipedia.org/wiki/Film>
4. <http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/05/media-audio-visual.html>.

LAMPIRAN



Gambar 3D Ruang Lobby Studio Film Animasi di Surakarta



Gambar 3D Ruang Cafe Studio Film Animasi di Surakarta



Gambar 3D Ruang Mini sinema Studio Film Animasi di Surakarta



Gambar 3D Ruang Lobby Mini Sinema Studio Film Animasi di Surakarta



Gambar 3D Ruang Merchandise Studio Film Animasi di Surakarta

